

ALT MAGAZINE

Nº 4 - NOVIEMBRE 2007
PUBLICACION GRATUITA

RETRO STUDIOS

SKIES OF ARCADIA

DS LINUX

MENCODER

GP2X-F200

Y MUCHO MAS...

SELECT THEME

STAFF:

Alain Ibáñez de Opakua
alain@altmagazine.net

Antonio Garrido
antonio@altmagazine.net

Manuel Sagra
manuel@altmagazine.net

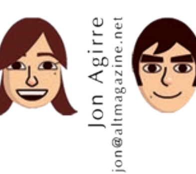
Pablo Vilches
pablo@altmagazine.net

Ester Sánchez
ester@altmagazine.net

Saioa Urresti
saioa@altmagazine.net



Jon Agirre
jon@altmagazine.net



Israel López
israel@altmagazine.net

Leire Palencia
leire@altmagazine.net



Iker Unai Larburu
iker@altmagazine.net



Veronica dell'Oro
veronica@altmagazine.net



GP32Spain
www.gp32spain.com



MAQUETACION

ANTONIO GARRIDO

VERONICA DELL'ORO



¿Ya han pasado dos meses desde la última vez que nos leímos? La respuesta, aunque inesperada, es "no". Debido a que en ALTmagazine nos regimos por el calendario maya, no han pasado dos meses, pero eso a ti no debe importarte. En realidad, tampoco nos regimos por el calendario maya, más bien con un calendario de eventos virtual. Resumiendo, que hemos esperado un poco más para poder revisar en este número la nueva consola de Gamepark Holdings, la GP2X F-200. Y creemos que la espera ha merecido la pena.

En el plazo de realización de este cuarto número de la revista, hemos podido asistir a la celebración del Tokyo Game Show 2007 que, como su propio nombre indica, se celebra en las Islas Canarias. ¿A estas alturas y ya has encontrado una errata? Envía TIMO al 2020 y entrarás en el sorteo de una bonita GameQueen[1]. En dicha feria hemos visto lo último de las compañías de videojuegos japonesas, algunas cosas de las no japonesas y hemos echado en falta todo lo demás. La verdad, llevamos un año ciertamente extraño para esto de las grandes ferias de videojuegos, y será motivo de debate en nuestra mesa.

Este mes nos hemos permitido entrevistar a Anarchy, alias Emilio Hernández, dirigente de la empresa Hardcore-Gamer y nuestro principal valedor. Uno de los más grandes proyectos de Anarchy es GP32spain.com, en cuyos foros se gestó la idea de esta revista y que ha generado una comunidad de usuarios (y no usuarios) de GP32 y GP2X de todo el planeta (siempre que hablen castellano, claro está). En la sección ALT.escritorio, nos complace presentar el resultado del proyecto "Pixel Social GP32spain", creado precisamente por la comunidad de personas que habitan GP32spain.com.

Precisamente en GP32spain.com el mismo Anarchy ha creado una forma más de conseguir nuestra revista en formato de papel. Se trata de un sistema de bonificación por colaborar en los foros. Un mensaje en los foros se recompensa con 1 crédito (lo que en el foro se ha bautizado cariñosamente como "anarchito"), y con 200 créditos puedes conseguir cualquier número de la revista en papel (siempre y cuando queden existencias, claro).

Si habéis estado alerta sobre el contenido de nuestra página web, ya sabréis que han ido apareciendo determinadas sorpresas. ¿No la habéis mirado? Bueno, pues id ya mismo a echarle un ojo. Saioa ha hecho un (dificililllo, en palabras de Pablo) juego de preguntas y respuestas en formato openDocument, openOffice.org y Excel para aquellos jugadores expertos que hayan pasado más de 50 horas delante una *Dreamcast* (o una *Gamecube*) jugando el gran RPG que es *Skies of Arcadia*. ¿Tampoco habeis jugado ese juego? Cierra la revista y sal a comprarlo. Ya mismo.

Aprovechando que ya estamos hablando de *Skies of Arcadia*, diré que en este número vamos a proponeros un viaje por las nubes, en un mundo donde flotan islas y manda el temido Imperio Valua. Sí, vamos a revisar ese juego. Si no ha servido con la exhortación del anterior párrafo, trataremos de ser más convincentes en el artículo.

Como en el anterior número, que incorporamos a Antonio Ruiz como redactor, este mes vamos a presentar a un nuevo tripulante: el maestro Iker Unai Larburu. Coleccionista de katanas, amante de la cultura japonesa y la buena comida, auténtico filósofo de la vida y una de las pocas personas que acabó con *Psycho Mantis* (del *Metal Gear Solid*) sin cambiar el mando de puerto. Bueno, en realidad quien escribe también lo hizo, pero nunca lo reconocerá en público.

Ah, ¡que no sabéis quién escribe!

Sorry Mario, but the editor is in another castle!

[1]Ni que decir tiene que es mentira. Aquí lamentablemente no se sortea nada, y menos consolas inexistentes con pantalla monocromo.

¿LA DECADENCIA DE LAS GRANDES FERIAS?





Uno de los acontecimientos que más expectación crea entre las comunidades de usuarios de videojuegos es el de las ferias anuales. Razón no nos falta, ya que pasamos días (incluso semanas) en un ambiente de expectación, entusiasmo, esperanza, y mucho *hype*. Durante años la estrella de las ferias ha sido el *E3*, pero parece que las cosas están empezando a cambiar. Este año 2007 parece haber sido un tanto decepcionante en cuanto a novedades y espectáculo. ¿Es esto algo normal tras la tormenta de sensaciones que hemos sufrido mientras preparaban su salida las máquinas de nueva generación? Cada uno tendrá su respuesta, pero lo que sí podemos tener claro son los datos objetivos de este año que se nos acaba. Mientras, los usuarios contemplamos un tanto desconcertados cómo se va configurando un programa anual de ferias que durante años tenía los papeles estrictamente repartidos.

El *E3* ha sido el más polémico de todos, principalmente por el cambio de formato, pasando de ser una feria espectacular para el usuario, a ser un escaparate de lanzamientos orientado al sector profesional (y sin las “famosas” chicas). Esto sin contar la organización, de la que se han quejado numerosos medios periodísticos (españoles incluidos), que han llegado a decir que no acudi-

rán de nuevo al *E3* si se va a repetir la comparsa del año 2007 en *Santa Mónica*. La cosa ha salido tan mal que la propia organización ha enviado formularios a los medios que asistieron para que expresen sus críticas. Aunque no debemos por esto apuntar exclusivamente a los organizadores, ya que las propias empresas del sector llevaban años pidiendo una feria modesta, orientada al sector profesional de la industria, y es que el espectáculo teatral del *E3* costaba muchos millones. Por otro lado parece que se establece en Europa un evento importante, la *Games Convention* de Leipzig, que año tras año, y con un modelo más modesto que los antiguos *E3* celebrados en Los Angeles, ha conseguido atraer a compañías y visitantes, estableciendo un sucesor del antiguo *ETCS* y consolidándose como un gran festival. Aun así parece que la *GC* tampoco ha conseguido salvarse de la escasez y monotonía. Y respecto al *Tokyo Game Show*, y siendo conscientes de que el festival japonés nunca ha sido tan rimbombante como el norteamericano, no hay nada que decir que se salga de la línea que parece marcada para este año: pocas novedades y anuncios.

Frente a este hecho, las compañías cada vez abrazan con mayor fuerza la celebración de sus propios acontecimientos, acaparando toda la atención de los medios y ahorrando en costes, como por ejemplo pasa con *UbiSoft*, *Electronic Arts*, o *Activision*. Pero también tenemos datos que desconciertan. Resulta curioso que empresas fuertes como *Microsoft* hayan decidido no celebrar el *X07* que correspondía este año, o que *Nintendo* lleve ya seis años sin celebrar el *Nintendo Space World* que durante trece años celebró ininterrumpidamente.

Dados estos motivos, muchos jugadores (prensa incluida) han llegado a plantearse si las ferias se encuentran en un período de decadencia, o si ésta es simplemente una etapa más. Lo que sí parece claro es que el *E3* ha cambiado, y no sabemos como evolucionará en los próximos años. Por ahora nos contentamos con opinar.









Estableciendo un paralelismo entre la industria del videojuego y la del cine, sería de esperar que aquellos videojuegos con mayor presupuesto, fastuosos efectos especiales, atronadora banda sonora o promoción machacona fueran los que triunfaran en una convención como las que aquí hemos analizado. El resto seguramente sería (des)calificado como videojuegos independientes o alternativos.

¿Y qué es lo que pasa, que no es así? Hay ciertos detalles que hacen que la industria del videojuego no pueda ser como la del cine. Nos es imposible sostener en el tiempo grandes eventos como el E3, mientras que en Hollywood se celebra año tras año la misma entrega de premios a películas cada vez menos imaginativas, para colmo basadas en muchos casos en los propios videojuegos. Se ha producido una suerte de sinergia entre ambos mercados, llevándose al extremo un intercambio de bienes en el que películas malas tienen videojuego, y videojuegos malos reciben su adaptación a la gran pantalla, dando como resultado una película horrible (y además, herética si el director es Uwe Boll).

La principal diferencia, al margen de la salud creativa de cada género (en fase terminal en el caso del cine, mala en el caso de los videojuegos), estriba en que la entrega de los Oscar es un acto endogámico y fuertemente publicitario, mientras que el E3 es un acto para la prensa. Está bien, también se reparten premios, pero hay muy poco paripé para ello y mucho para otras cosas cuyo beneficio no está claro.

En el E3 de 2006 ocurrió, además, un hecho curioso que probó la inestabilidad de este tipo de eventos: tras invertir muchísimo dinero en montaje, publicidad agresiva y recursos humanos (y muchas "humanas"), los stands de las principales productoras de hardware y software dejaron de recibir la visita de miles de personas que prefirieron hacer hasta 6 horas de cola para jugar a un aparato mucho menos publicitado, con juegos "en baja definición" y una potencia muy poco superior a la pretendidamente olvidada "pasada generación".

Desconozco si este hecho influyó directamente en la reconversión del E3, pero lo que si hizo fue mostrar la cruda realidad: el presupuesto no siempre impulsa los videojuegos como lo hace con las películas, pero en un evento como el E3 quien pone la pasta quiere ver rendimiento; y con cosas como el arte y la creatividad, la matemática comercial hace aguas por todas partes.

Por Jon.

Primero me gustaría dejar clara una cosa: las compañías que van a cualquiera de las ferias mencionadas no concurren por mejorar el estado del arte del sector sino para sacar, mediante la publicidad que estos eventos otorgan, todo el beneficio que puedan.

En este sentido, los participantes en las ferias miran muy-mucho el retorno de la inversión realizada. Teniendo esto en cuenta y (como bien dijo Darwin) que sólo los que se hayan adaptado sobreviven, como las compañías encuentren formatos que les otorguen mejor publicidad a menor coste está claro que de las ferias sólo van a quedar huesos en los museos.

Con esto no quiero decir que las ferias estén en decadencia, sino que tienen que hacer frente (como cualquier otra entidad viva) al paso del tiempo, y adaptarse o morir. Dejemos el veredicto a la evolución que, si ha decidido que unos simios dominen el mundo, seguro que tiene un hueco también para las ferias.

Por Iker

Yo creo que no hay ningún motivo para la alarma. Nos encontramos en un año en el que parece que las tres grandes compañías han decidido no competir en lo que a cuestión de ferias se refiere. Mantener el ritmo que se llevaba en los últimos años era agotador, y es materialmente imposible estar anunciando novedades y sorpresas año tras año. Esto además se agrava por los costes que los videojuegos tienen a día de hoy, sobre todo en el caso de las máquinas de Microsoft y Sony. Personalmente estoy convencido de que el año que viene va a ser muy interesante, puesto que Xbox 360 y PS3 tienen que ir a por todas en un 2008 que va a ser crítico para ellas. Puede que el E3 no sea el de antes, pero hay otras ferias que mejoran o siguen como siempre. Además, confío en las supuestas reformas que va a tener el E3 de cara al 2008.

Por Pablo

RETRO STUDIOS

POR

PABLO VILCHES

Retro Studios se ha convertido por méritos propios en uno de los estudios con más talento del sector, y especialmente de *Nintendo*. Parece existir cierto desconocimiento sobre los orígenes de este estudio, como si hubiese surgido de la nada, pero la realidad es que hay una historia interesante.

En el año 1998 *Nintendo* se encontraba inmersa en la búsqueda de títulos que le ofrecieran una especie de redención de cara a la prensa y público. Por entonces (y hasta hace bien poco) *Nintendo* tenía fama de ser una empresa infantil, justa o injustamente, pero el caso es que así era tratada por un amplio espectro de la prensa y el público. Y precisamente ocurrió una de esas coincidencias que las compañías no pueden dejar pasar: Jeff Spangerberg quería fundar un estudio. Jeff era el presidente de *Iguana*, y no era un don nadie, sobre todo para *Nintendo*, puesto que sus buenas relaciones con *Nintendo of America* habían fructificado en la exclusividad de *Turok* y *Turok 2* para *Nintendo 64*, convirtiéndose rápidamente ambos títulos en éxitos de crítica y venta. Jeff Spangerberg llegó a un acuerdo con *Nintendo*, y así nació *Retro Studios*. De esta manera *Nintendo* tomó a *Retro* como *second party* y financió la sede del estudio en Austin (Texas), que incluía una costosa habitación de captura de movimientos valorada en más de un millón de dólares. La gran N se aseguró de esta manera un estudio orientado a un mercado que parecía tener olvidado, además de ganarse a un equipo de cali-

dad formado por miembros que habían trabajado en *Valve*, *LucasArts*, *EA*, *ID Software*, *Squaresoft*, y por supuesto *Iguana*.

El primer trabajo de *Retro* fue realizar un motor gráfico que le sería de utilidad a *Nintendo* a la hora de conocer las capacidades a las que podría llegar la futura *Gamecube* (igual que *Factor 5*), además de poder utilizarlo como base para la producción de videojuegos. Paralelamente se encaminaron en la realización de un videojuego de fútbol americano, el *NFL Retro Football*, y más adelante se meten en otros tres proyectos: *Raven Blade*, *Car Combat (Thunder Rally)* y *Action Adventure*. De *Car Combat* se rumorea que podría incluir funciones online, puesto que fueron registrado simultáneamente los dominios www.nintendoonline.com y www.thunderrally.com. Pero pronto empiezan a surgir trabas con estas producciones debido a una visita de Miyamoto, al cual no le convencen los proyectos iniciados por la gente de Austin. No sabemos si a raíz de esta visita, *Retro* comienza a trabajar en *Metroid* pero el caso es que el estudio no tardó mucho en soltar pistas al respecto, para que finalmente, en el *Nintendo Space World 2000*, se anunciara oficialmente.

El 2001 es un año movidito, puesto que son cancelados tanto *Car Combat* como *NFL Retro Football*. En el *E3* de este año se presentan las primeras imágenes de *Metroid Prime* para *Gamecube*, que tendría una perspectiva en tercera persona (y en primera persona en ciertos momentos), y *Retro* explica la influencia tomada de *Action Adventures* y sus motivaciones para atreverse a romper con la perspectiva lateral de la saga. Además, comentan que *Nintendo* les permitió continuar con el proyecto *Action Adventures* a cambio de que adaptasen la licencia *Metroid* a dicho juego. El juego aun no presentaba una vista total en primera persona, y de hecho no fue hasta finales de año cuando se tomó la decisión de implementarla. Parecen buenos tiempos para *Retro*, aunque desgraciadamente aparecen en la red unas comprometedoras imágenes de Jeff Spangerberg acompañado de unas prostitutas que, sumado a los recientes rumores de su habitual afición a faltar al trabajo, es algo que termina por desquiciar a *Nintendo* y a muchos trabajadores de *Retro*. *Nintendo* tomaría más adelante medidas drásticas. De hecho se dice que *Raven Blade* fue cancelado como represalia.

Nos ponemos en el año 2002, y *Nintendo* decide cambiar una situación que, a su parecer, era lamentable para un estudio que consideraba muy talentoso. Se desperdiciaba dinero en proyectos que a *Nintendo* le parecían inútiles, y la imagen pública que Jeff le estaba dando a *Retro*, y consecuentemente a *Nintendo*, no caía en gracia en Kyoto. Para realizar esto, *Nintendo* compra *Retro Studios*, la convierte en una *first party*, y despide a Jeff Spangerberg poniendo en su lugar a Steve Barcia. Las cosas empiezan a ir mucho mejor a partir de entonces, ya que Retro presenta en el *E3* 2002 la primera demo jugable del título, quedándose la prensa con la boca abierta. A finales de año el juego es lanzado en Estados Unidos y en tan solo una semana vende 250.000 unidades. *Metroid Prime* está siendo todo un éxito (y lo será también en Europa), recibiendo un incontable número de premios. Algunos medios se atreven a decir que es uno de los mejores juegos de la historia. En consecuencia, *Retro* pasa a ser uno de los estudios más famosos de la industria, casi de la noche a la mañana.

Todo este éxito ha sido justamente ganado por este gran estudio de desarrollo, que de una manera magistral ha conseguido conservar todo el espíritu de esta clásica saga de *Nintendo*, modernizándola, dotándola de una nueva perspectiva, y añadiéndola una jugabilidad exquisita que recuerda increíblemente a las anteriores entregas. De esta manera *Nintendo* resucita a una de sus viejas franquicias, convirtiéndola además en una de las más importantes. La jugada ha salido redonda, y no es de extrañar que *Retro* se pusiese manos a la obra en la secuela para *Gamecube* de lo que iba a pasar a ser la trilogía *Prime*. Pero antes de la salida de *Metroid Prime 2*, el cual fue galardonado también con numerosos premios (aunque no obtuvo tan buenas ventas), *Nintendo* despide a Steve Barcia, haciendo caso a las protestas de los trabajadores de la empresa estadounidense. En su lugar es colocado Michael Kel-

baugh, hombre de confianza y trabajador de NoA (*Nintendo of America*), con el que se espera acabar con los problemas internos. Tras la salida de *Metroid Prime 2* se ponen manos a la obra en un nuevo proyecto para *Wii*, el que sería el proximo sistema de entretenimiento de *Nintendo*, y no es ningún secreto que ese juego iba a ser *Metroid Prime 3*.

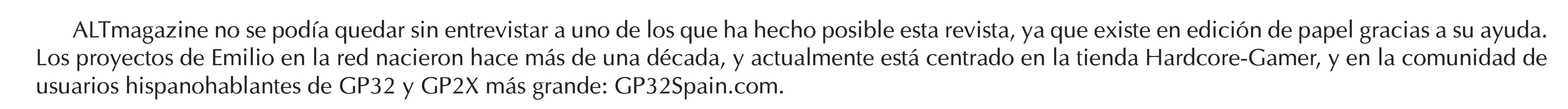
Recientemente ha sido lanzada la tercera entrega de *Metroid Prime*, cosechando un espectacular ritmo de ventas, y siendo tildada por muchas publicaciones como la mejor entrega de la serie *Prime*. El secreto de esto es el espíritu "*Metroid Prime*" mejorado a través de un genial sistema de control que aprovecha todas las capacidades del *Wiimote*, y que está llamado a sentar las bases de lo que debe de ser un buen control en la nueva consola de *Nintendo*.

¿Qué podemos esperar de *Retro Studios* de cara al futuro? Pues parece claro que no será una nueva entrega de *Metroid* si nos fiamos de las declaraciones del propio equipo. Se ha venido rumoreando últimamente que dicho proyecto podría ser el abandonado *Raven Blade*, aunque personalmente lo pongo en duda. Lo que si está claro es que querrán expresar su creatividad a través de otro juego. Esperemos que así sea, se lo merecen.









ALTmagazine no se podía quedar sin entrevistar a uno de los que ha hecho posible esta revista, ya que existe en edición de papel gracias a su ayuda. Los proyectos de Emilio en la red nacieron hace más de una década, y actualmente está centrado en la tienda Hardcore-Gamer, y en la comunidad de usuarios hispanohablantes de GP32 y GP2X más grande: GP32Spain.com.

Como mente inquieta, ha puesto en marcha otras webs, y próximamente nos tiene preparada alguna sorpresa. Vamos a intentar descubrir estos y otros interesantes detalles charlando con él...

¿Cómo empezó tu andadura por el mundillo on-line?

Hace mucho, mucho tiempo… ;), cuando las grabadoras de CD acababan de salir al mercado y tanto su precio como el de los CD-R era prohibitivo, adquirí una grabadora externa de CD con el fin de guardar mis trabajos, backups, etc… Por aquel entonces era un simple estudiante y perder por culpa de un fallo de grabación un disco que costaba 2 o 3 mil pesetas y que además tardaba casi una hora en grabarse, era un problema realmente grave.

Me puse a buscar información sobre programas de grabación de CD, sistemas anticopia, etc… y me di cuenta de que apenas había nada sobre este tema en la red, así que decidí crear una página web donde recopilar toda la información que fuera encontrando y además publicar mis experimentos a la hora de crear mis propios discos con sistemas anticopia “caseros”.

La Web tuvo un éxito inesperado y la gente me animó para que siguiera con ella, con lo que poco a poco le fui empleando más tiempo a la investigación y a actualizar la página, que se convirtió en una especie de hobby al que dedicaba gran parte de mi tiempo libre.

¿Qué recuerdos te trae ElPortal? ¿Podrías comentarnos alguna anécdota destacable?

Tengo grandes recuerdos de ElPortal y de toda la gente que me ayudó con el proyecto, gracias al cual conocí a muchas personas que se acabaron convirtiendo en grandes amigos.

ElPortal nació como una evolución más o menos lógica de mi primera Web. Poco a poco fue creciendo en contenidos, orientándose más hacia mis *hobbies* y centrándose



principalmente en las videoconsolas, pero sobre todo en su vertiente más alternativa (emulación, desarrollo amateur, etc…). Por aquel entonces la emulación se asociaba exclusivamente a los PC, pero ya comenzaban a aparecer alternativas para otros sistemas, como un emulador de *NES* para *PSX*. Esto me interesó enormemente y dediqué gran parte de mi tiempo a investigar sobre el tema.

Con la llegada de la *Dreamcast* la cosa se disparó y centré casi toda mi atención sobre ella. En ese momento la Web se colocó en su punto más álgido. Podía llegar a publicar hasta 30 ó 40 noticias diarias y se llegaron a contabilizar hasta 15 o 20 mil visitantes únicos en un solo día, algo increíble por aquellos tiempos para una Web amateur de esas características.

Hay centenares de anécdotas sobre la Web que puedo recordar y estoy seguro de haber olvidado muchas otras interesantes. Por ejemplo, hubo un par de tentativas de adquirir la Web con fines comerciales. En una ocasión llegué a tener una reunión formal con una de las empresas interesadas.

En otra ocasión, los abogados de una importante compañía de videojuegos me enviaron una notificación para que retirase un contenido de la página bajo amenaza de llevarme a juicio. Me pareció injustificado y así lo anuncié en la Web, negándome a retirar lo que me exigían. A pesar de esto, nunca llegaron a contactar nuevamente conmigo ni a cumplir sus amenazas.

Recuerdo también que en un momento dado decidí cerrar la Web debido a la presión de algunos visitantes que, lejos de colaborar, se dedicaban a exigirme cada vez más. Por esto, ElPortal había dejado de ser un hobby para convertirse en un costoso trabajo que no me aportaba ninguna satisfacción.

Tras un tiempo de descanso decidí reabrirla con las energías renovadas, para lo cual la rediseñé (el diseño que utilicé sería el que finalmente tendría GP32spain), y anuncié su reapertura poniendo una cuenta atrás hacia la fecha en la que volvería a abrir sus puertas. La expectación fue tal, que en el momento en el que finalizó la cuenta atrás hubo una gran avalancha de visitantes y el servidor no pudo soportarlo, por lo que se vino abajo. Me fue totalmente imposible poder abrir la Web hasta varias horas más tarde, ya que no podía acceder a él de ninguna manera.

¿Cómo comenzó tu relación con MetropoliGlobal? ¿Crees que sus decisiones –como el polémico sistema de descargas- fueron acertadas?

MetropoliGlobal (en aquel entonces Metropoli2000) contactó conmigo por e-mail interesada en alojar de forma gratuita la Web, por aquel entonces alojada en otro servidor gracias a un viejo amigo. Tal y como me lo plantearon me pareció una gran proposición y no tardé en mover toda la Web a sus servidores.

Todas las actuaciones de Metropoli2000 fueron más o menos acertadas. En aquel entonces todavía no había explotado la burbuja de las “punto com”, y todo parecía de color de rosa. Poco a poco se fue viendo que no era tan fácil generar beneficios y que el mantenimiento de páginas Web como ElPortal suponía una gran cantidad de dinero que a la larga no se podría afrontar. Por esto comenzaron a realizar cambios para reducir costes y/o aumentar beneficios, como el sistema de descargas, que lamentablemente fue una de las cosas que “mató” un poco a la Web, ya que era realmente insufrible para los visitantes.

¿Qué te llamó tanto la atención de GP32 como para hacer GP32Spain hace seis años?

Mucho antes de decidirme a hacer GP32Spain ya había hablado de la GP32 en ElPortal. No recuerdo exactamente como llegué a conocerla cuando hablé por primera vez de ella en la Web, pero un tiempo después apareció en una famosa tienda asiática y no me pude resistir. Su capacidad para la emulación unida a que utilizaba un sistema de almacenamiento no propietario (SMC) y a que proporcionalmente era mucho más potente que todas las portátiles disponibles en ese momento en el mercado, la convertían en un objeto de deseo para un coleccionista y amante de los emuladores como yo.



Entonces descubrí que ya había una pequeña base de usuarios de la consola en España y que se reunían en el IRC para hablar sobre ella. Existía una página Web donde daban información sobre algunas de sus aplicaciones, pero no se trataba de una comunidad donde se colaborase o se tratase de dar a conocer a fondo la consola, por lo que pensé que tras el cierre de ElPortal, podría retomar mi vieja pasión reabriendo la Web, pero esta vez centrada exclusivamente en esa pequeña maravilla.

Así nació GP32Spain.

En verano de 2002 lanzaste la Web ZonaDeVicio.com, con noticias de anime, videojuegos, cine y todo el mundillo relacionado con el ocio multimedia. ¿Qué te aportó esa etapa?

ZonaDeVicio me aportó, sobre todo, satisfacción personal.

Gracias a este proyecto pude trabajar y aprender de grandes personas, algunas de las cuales son de las mejores en su campo. Fue un auténtico placer poder desarrollar la Web con gente como John Tones, Chili Temple, Beleg (ahora Mr*), Darkman, Wild[Kyo], Jas (ahora Adultolescente), Jimina Sabadú, etc.

Por otra parte, gracias a ZonaDeVicio aprendí "como es debido" PHP y MySQL. Nunca he sido de coger un libro y empollármelo, por lo que todo lo que sé de programación lo he aprendido "sobre la marcha". Si no hubiera sido por ZonaDeVicio, proyectos a largo plazo como GP32Spain o como Hardcore-Gamer, no hubieran podido crecer y evolucionar como lo han hecho. ZonaDeVicio la programé desde cero, tratando de cubrir todo lo que me iban pidiendo los diferentes colaboradores, por lo que en poco tiempo tuve que aprender a utilizar ambos sistemas a fondo. Hasta entonces casi todo lo había hecho en HTML y Javascript, utilizando para cosas específicas scripts ya desarrollados en perl.

Actualmente ZonaDeVicio.com apunta a los foros de GP32Spain. ¿Habrá una versión 2.0 de ZonaDeVicio?

Definitivamente, habrá versión 2.0 de ZonaDeVicio. Tengo sobre papel gran parte del planning de la nueva Web, y otra gran parte en mi cabeza. El problema es que es un proyecto demasiado ambicioso que necesitaría de mucha colaboración externa, razón por la cual lo he ido aplazando.

De todas formas, la nueva ZonaDeVicio no seguirá el esquema de la anterior Web. Después de pensarlo mucho llegué a la conclusión de que la única forma de mantener un proyecto de estas características sería apoyándolo sobre Hardcore-Gamer, de forma que H-G costearía su mantenimiento y a cambio formaría una parte importante de la misma, sobre todo "premiando" a los usuarios, promoviendo concursos, etc.

Tengo casi todo el sistema documentado y planificado, por lo que faltaría ponerse manos a la obra, así que es cuestión de tiempo… ;)

Comenzaste vendiendo productos en ElPortal, y en Octubre de 2003 abriste tu primera tienda física. Hardcore-Gamer es actualmente todo un punto de referencia en España y poco a poco te has ido haciendo un hueco en el competitivo mundo de la venta on-line. ¿Cómo ha sido la experiencia de abrirse camino en este mercado? ¿Estás contento con los resultados?

No podría estar más contento con la evolución que ha tenido Hardcore-Gamer en estos 4 años. Gracias a nuestro esfuerzo hemos conseguido convertirnos en una referencia indiscutible en España para la venta online de accesorios e importación.

Mentiría si dijese que no ha sido duro, porque lo ha sido. Durante los 3 primeros años no recuerdo ni un solo día que no trabajásemos, ya fuera domingo, festivo, o estuviéramos supuestamente de vacaciones. Además, durante bastante tiempo tuvimos que "apretarnos el cinturón" y reinvertir todo lo que sacábamos con el único fin de poder afrontar el crecimiento que estábamos teniendo. Todo fue tan rápido que tuvimos que cambiar 3 veces de local en menos de 3 años e incluso alquilar locales secundarios durante el proceso.



Creo que esta evolución ha sido gracias a que hemos sabido orientar el negocio en la dirección correcta y ofrecer un buen servicio al cliente, además de unos precios realmente competitivos.

¿Qué opinas de GP2X? ¿Crees que es una digna sucesora de la GP32 o habrá que esperar a las máquinas de Gamepark?

No habrá nuevas máquinas de GamePark, por lo que la GP32 se ha quedado sin una sucesora oficial, entendiendo como "oficial" a una máquina lanzada por la misma empresa que fabricó la GP32.

Personalmente no sólo considero la GP2X como la sucesora de la GP32, sino como una máquina que abre nuevos caminos hasta ahora no planteados en este tipo de producto. La GP32 en sus inicios era una máquina cerrada en la cual había que aprovecharse de un exploit -al puro estilo PSP- para poder ejecutar aplicaciones sin firmar. Por suerte GamePark vio que ponerle trabas solamente empeoraría el asunto y decidió permitir que cualquiera pudiera desarrollar libremente para la consola.

En cambio, la GP2X nace con espíritu libre, con un kernel basado en Linux, con licencia GPL y con todas las herramientas de desarrollo disponibles al público. No hay trabas ni limitaciones a la hora de ejecutar tu propio código y todo está orientado para facilitar el acceso a las capacidades de la consola.

Aunque somos muchos los que pensamos que la GP2X es la sucesora de la GP32, la realidad es que no lo necesita, ya que en sí misma es todo un ejemplo a tener en cuenta para posibles sistemas similares en el futuro.

En los últimos años has patrocinado a través de la tienda varios eventos relacionados con los videojuegos y el mundo del manganime, y también has establecido relaciones con revistas como Superjuegos Xtreme. ¿Cómo ha sido la respuesta del público ante estas iniciativas?

Por lo general estamos muy satisfechos de cómo ha respondido el público ante todas nuestras iniciativas. Lo que queremos mostrar a la gente es que no sólo somos una tienda de videojuegos. Vivimos por y para este mundillo y disfrutamos patrocinando eventos, apoyando ideas interesantes como la publicación de revistas, el desarrollo amateur… razón por la cual destinamos casi todo nuestro presupuesto de publicidad en este tipo de iniciativas, en lugar de gastarlo en publicitarnos en revistas, páginas Web, etc.

Es posible que todo esto tenga menos repercusión que si nos centrásemos en



publicitarnos en medios tradicionales, pero realmente nos interesa más que la gente se dé cuenta de que no sólo somos una tienda de videojuegos.

Hablando de revistas, hace poco ha salido ALT. magazine, en la cual se publican estas palabras. ¿Cómo nació este proyecto? ¿Estás contento con el resultado?

El proyecto nació a raíz de una propuesta de varios redactores interesados en desarrollar un fanzine gratuito en el que se tratasen temas de todo tipo relacionados con el mundo de los videojuegos. La propuesta inicial no incluía lanzar directamente la revista en papel, sino lanzarla en PDF y estudiar si el resultado valía la pena para afrontar el gasto que supondría su impresión. Finalmente, gracias al esfuerzo por parte de todos los colaboradores de la revista, nos pareció que el riesgo valía la pena y decidimos invertir en su publicación.

La revista es descargable de forma gratuita y además la regalamos con los pedidos que se realizan en Hardcore-Gamer, siempre que ésta entre en el paquete que se va a enviar, lógicamente ;)

El resultado del primer número fue excelente, y los siguientes han mejorado todavía más. Los artículos son muy interesantes, la maquetación está a la altura y tanto el papel como la impresión de la revista son de gran calidad. Seria difícil estar más satisfechos de lo que estamos ahora mismo :)

Esta es una de esas iniciativas que nos parecen muy interesantes y que contribuyen positivamente al mundo de los videojuegos, aunque publicitariamente no nos aporte demasiado, por lo que esperamos poder seguir adelante con ella durante muchos números.

Imagino que el hecho de tener una tienda y contacto directo con algunos distribuidores habrá hecho que tu colección de consolas y videojuegos haya aumentado considerablemente. ¿Cuáles son tus sistemas favoritos para coleccionar? ¿De qué artículos estás más orgulloso?

Aunque pueda parecer raro, el haber creado H-G lejos de ayudarme a ampliar mi colección -en lo relacionado a juegos y accesorios-, ha conseguido ralentizar su crecimiento.

Ahora pasan muchos más sistemas, juegos y accesorios por mis manos, pero me preocupa más poder ofrecerlos a nuestros clientes que incorporarlos a mi colección. ¿Alguien dijo un "*Radiant Silvergun*" completo y totalmente impecable?. Como este caso he tenido varios en los que tuve que decidir poner el producto a disposición del público, aunque me doliera.

Eso sí, debido a que vendemos todo tipo de accesorios tanto para consolas actuales como para consolas clásicas, nos vemos en la necesidad de disponer de todas estas consolas para realizar pruebas en nuestro taller. Estas consolas forman parte de mi colección y cada vez que incorporamos alguna al catálogo, también adquiero una para mí, que pasa a estar en el taller de pruebas de H-G. Gracias a esto, he aumentado el número de sistemas que tengo de forma bastante espectacular, pero a cambio apenas dispongo de títulos o accesorios para estos. Actualmente calculo que tengo unos 80 u 85 sistemas diferentes entre consolas de sobremesa y portátiles, esto sin contar los juegos, accesorios y unos 20 modelos diferentes de *Game & Watch*.

Ahora mismo no tengo fotos de la colección, ya que la tengo dispersa entre el taller, mi casa y un almacén :(

¿Podrías adelantarnos alguno de tus proyectos?

Hay un par muy interesantes, pero por el momento "TOP Secret". Uno de ellos creo que levantará mucha expectación y esperamos contar con el apoyo de gente muy reconocida en el mundo del ocio. No puedo contar nada más hasta que lo anunciemos públicamente.

ZonaDeVicio 2.0 también está en camino, aunque poco a poco, pero espero comenzar a tantear en las próximas semanas a algunos posibles colaboradores para que aporten sus propias ideas al proyecto.



DSLINUX



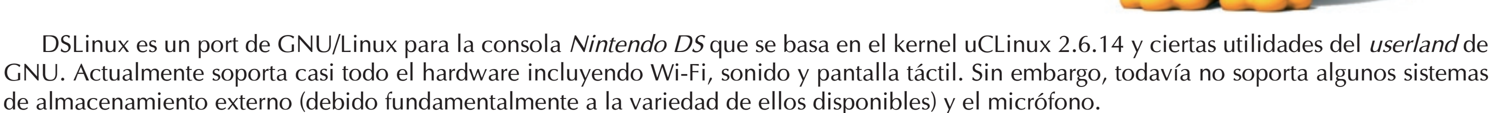












DSLinux es un port de GNU/Linux para la consola *Nintendo DS* que se basa en el kernel uCLinux 2.6.14 y ciertas utilidades del *userland* de GNU. Actualmente soporta casi todo el hardware incluyendo Wi-Fi, sonido y pantalla táctil. Sin embargo, todavía no soporta algunos sistemas de almacenamiento externo (debido fundamentalmente a la variedad de ellos disponibles) y el micrófono.

Para su utilización, así como para todo el *homebrew* de DS, es necesario disponer de un sistema para lanzar código casero, lo cual es totalmente legal y no produce ningún problema en la consola. Estos sistemas pueden ser de Slot-1 (NDS) o de Slot-2 (GBA). En el segundo caso será necesario una llave para pasar el control al Slot-2, bien desde un cartucho en el Slot-1 (como PassCard o SuperKey) o flasheando la consola mediante FlashMe, aunque en este segundo caso se pierde la garantía de la consola.

Entre estos sistemas de desarrollo para lanzar código no oficial está confirmada su compatibilidad con *Datel Games 'n Music*, *EZ Flash 5*, *M3DS Simply*, *NEO Flash MK2*, *MK3 & MK5*, *R4DS Evolution*, *EZ Flash 4*, *EZ-V 3in1*, *Ewin2*, *M3 Perfect SD*, *M3 Perfect CF*, *M3 Pro*, *M3 Lite*, *Opera Expansion Pak*, *Supercard CF*, *Supercard SD*, *Supercard Lite* y *Supercard Rumble*, si bien los recomendados oficialmente para proporcionar memoria RAM extra son la *Supercard* (no Rumble) y el *M3 Perfect* (no Pro).

Una vez se dispone de las herramientas necesarias para lanzar código casero, ejecutar DSLinux es muy sencillo. Basta con descargar el archivo “dslinux-dldi.tgz” de la página oficial de DSLinux (http://kineox.free.fr/DS), descomprimirlo y parchearlo con el parche DLDI específico para el sistema de desarrollo seleccionado. Tanto las herramientas de parcheo como los parches se pueden encontrar en la página oficial de DLDI (http://dldi.drunkencoders.com). A continuación se copia el archivo parcheado junto al directorio linux en el directorio raíz y se ejecuta el archivo dslinux.nds.

También puede ser compilado, lo que permite personalizar más el sistema con opciones tan interesantes como cambiar el tamaño de la fuente, ya que la que viene por defecto es demasiado pequeña. Para ello es necesario compilar en primer lugar la *toolchain* que proporciona el

entorno de compilación a partir del cual se configura y compila el kernel y las utilidades que componen el sistema de DSLinux, todo ello, por supuesto, en GNU/Linux. Para más información consultar el apartado de compilación en la Wiki oficial de DSLinux (http://dslinux.org/wiki/Main_Page).

Una vez ejecutado observamos que en la pantalla superior aparece el terminal y en la inferior un teclado que se puede cambiar por un ratón al estilo de un touchpad para ser utilizado en *nano-X* y *Pixil*, si bien ambos sistemas son aún demasiado inestables y poco usables. Además se puede utilizar la cruceta como flechas de teclado, el botón A como *Enter* y los gatillos L y R como *Shift* y *Control* respectivamente

Quizá la opción más interesante que ofrece DSLinux es la posibilidad de navegar y chatear por Wi-Fi. La navegación se puede realizar con *retawq* o con *links* en modo texto o gráfico (para esto último ejecutar 'links -g -dither-images 1 -display-optimize 1 -html-image-scale 50 www.dslinux.org'). Para chatear se dispone del programa *bitchx*. También podremos establecer conexiones SSH para controlar un ordenador de forma remota y FTP para transferencia de archivos.

Sin embargo, para conectar es necesario configurar la conexión. Para ello debemos renombrar el archivo /etc/rc.default a rc.conf y editarlo con las opciones de conexión correspondientes. Si la conexión no se realiza vía DHCP, podremos utilizar las conexiones configuradas en la propia consola, para lo que es necesario un juego con Wi-Fi, como *Mario Kart DS*, por ejemplo. Para utilizar dichas configuraciones ejecutamos *wfcdump* y se nos mostrarán las configuraciones disponibles de modo que en la opción wfc_config="" del archivo de configuración /etc/rc.conf se pone el número correspondiente a la opción seleccionada; por ejemplo, wfc_config="1".

Para iniciar la conexión se ejecuta '/etc/rc.d/network start'. Por otro lado, para conectar al iniciar configuraremos como YES la opción enable_network_on_boot="".

Como sistema de gestión de ficheros tenemos a un programa ya conocido por los seguidores de esta revista; se trata de *Midnight Commander* (ejecutado como mc) con el que DSLinux gana muchos enteros. El propio MC contiene editor de archivos de texto, si bien también hay disponibles otras herramientas como *vi* o *nano* para este propósito.

También podremos reproducir mp3 desde DSLinux con el programa *madplay* de una manera tan simple como 'madplay archivo.mp3' e incluso jugar a multitud de juegos, eso sí, muy simples, como los *bsdgames*. Entre ellos se pueden encontrar juegos tan populares como Tetris, Sudoku o Snake.

Pero esto no es todo, ya que DSLinux da mucho más de sí y sus desarrolladores siguen aún con multitud de proyectos para mejorar y ampliar la gama de posibilidades que ofrece como se puede ver en la lista de correo, que en el mes de septiembre ha recibido varios cientos de mensajes, muchos de ellos relacionados con las mejoras en el entorno gráfico.

En definitiva, DSLinux no es sólo uno de los proyectos de homebrew más importantes para *Nintendo DS*, sino que probablemente sea el que presenta mayores posibilidades de cara al futuro.



DSLINUX FUNCIONANDO EN UNA DS LITE

MENCODER: EL ARMA DE CODIFICACIÓN MASIVA

POR ALAIN IBÁÑEZ DE OPAKUA

Tras haber analizado el reproductor MPlayer en el anterior número de la revista, ahora analizaremos la potente herramienta de codificación de vídeo y audio que lo acompaña, el MEncoder. Y es que MEncoder es, aprovechándose de las numerosas librerías de codificación de vídeo y audio disponibles y de la increíble capacidad de decodificación para la reproducción de MPlayer, una aplicación de gran importancia en la multimedia GNU/Linuxera.

Como sucediera en el anterior artículo sobre MPlayer, para facilitar la comprensión y el aprendizaje, y sobre todo con el objetivo de ser práctico, el análisis se realizará en base a ejemplos que los usuarios más impacientes podrán probar de inmediato.

```
mencoder in.avi -ovc xvid -xvidencopts bitrate=800 -oac mp3lame -lameopts mode=0:abr:br=128:vol=3 -o out.avi
```

Aquí se presenta el caso más típico, la codificación del vídeo de entrada a otro formato, en este caso xvid (como divx, pero al revés y lo más importante, de código abierto; muy recomendable) como códec de vídeo y mp3 como códec de audio. Es importante recordar que como vídeo de entrada puede introducirse cualquier vídeo que pueda ser reproducido por MPlayer (ejecutando 'mencoder' nos muestra el número de códecs disponibles; en mi caso "91 audio & 204 vídeo códecs"), lo que engloba a prácticamente todo lo que te puedas encontrar.



En primer lugar se introduce el vídeo de entrada, seguido del códec de vídeo que se va a usar indicado con -ovc (output vídeo códec) junto con las opciones del códec (-xvidencopts) y el códec de audio indicado con -oac (output audio códec) más las opciones del códec de audio (-lameopts). Finalmente, seguido de -o (output) se escribe el nombre del archivo de salida. En cuanto a las opciones de cada códec, el parámetro más importante es el *bitrate*, esto es, la cantidad de bits que se transmiten por unidad de tiempo. El bitrate va a determinar tanto la calidad de la salida como el tamaño que ocupa el vídeo o audio. A mayores valores de bitrate, mayor calidad, siempre, obviamente, con el límite de calidad establecido por el archivo de entrada (la calidad de la imagen no puede mejorar), pero también mayor tamaño del archivo. Por ello es de vital importancia seleccionar bien este parámetro e incluso hacer pequeñas pruebas con el vídeo, de modo que podamos ver cómo va el resultado; se puede matar el proceso de mencoder (control + c) de modo que el vídeo no se ha completado, pero el archivo de salida no se borra, y con MPlayer -idx out.avi podremos ver cómo ha ido todo. En el ejemplo, el bitrate ha sido fijado a 800 para el vídeo y a 128 para el audio. Además en las opciones de audio se ha determinado el modo (0 es estéreo y 3 mono, por ejemplo), el volumen (al ser mayor que 0, se ve aumentado proporcionalmente) y el método de bitrate variable, entre los que destaca el cbr (constant bitrate) que presenta el mismo bitrate durante toda la reproducción y el abr (average bitrate), en el que el bitrate varía de modo que se ajusta mejor al sonido, no malgastando espacio allí donde no sea necesario ni produciendo pérdida de calidad donde el bitrate medio sea insuficiente; por tanto, el valor de abr no es más que el valor medio.

A parte del cambio de formato, otro objetivo de una recodificación puede ser la disminución del tamaño del vídeo, lo que a su vez, evidentemente, produce una disminución considerable en la calidad del vídeo:

```
mencoder in.avi -ovc xvid -oac mp3lame -xvidencopts bitrate=200
```

```
-lameopts mode=3:cbr:br=32 -vf
scale=320:240 -o out.avi
```

En este caso se utiliza bitrate constante de audio y se disminuye la resolución escalando el vídeo con la opción de filtros de vídeo (-vf) que aplica los filtros en el orden que se indica, aunque en este caso es solamente uno, el scale, al que siguen los valores del número de píxeles (cada uno de los puntos que componen una imagen digital) horizontal (anchura) y vertical (altura). En el caso de archivos avi hay que tener en cuenta la restricción que presenta este formato y que establece que la anchura ha de tener un valor múltiplo de 4.

En general, hay que evitar las recodificaciones, esto es, los cambios de formato de los archivos de audio y vídeo, ya que en cada paso se pierde calidad en imagen y sonido.

Sin embargo, en ocasiones es necesario este cambio para realizar otra transformación en el vídeo, como es el caso del anterior ejemplo de escalado de la imagen, donde el vídeo ha de ser primero decodificado, luego alterada la imagen y finalmente codificado al nuevo formato especificado.

Este sistema de aplicar filtros a la imagen es verdaderamente útil y se precisa usarlo en múltiples ocasiones. Para ver todos los filtros disponibles basta con ejecutar mencoder -vf help y para obtener ayuda de un tipo de filtro concreto: mencoder -vf filtro=help.

A continuación se presentan ejemplos de los filtros que pueden resultar más útiles:

MIRROR

GENERA LA IMAGEN ESPECULAR DEL ORIGINAL.

FLIP

GENERA UNA IMAGEN VOLTEADA, CON LA PARTE INFERIOR ARRIBA Y LA SUPERIOR ABAJO.

ROTATE=N

ROTA LA IMAGEN SEGÚN EL VALOR DE N. EN CASO DE SER 0 LA ROTA 90° EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ Y HACE FLIP, SI ES 1 LO ROTA SIN FLIP, SI ES 2 ROTA EN EL SENTIDO CONTRARIO A LAS AGUJAS DEL RELOJ Y SI ES 3 ADEMÁS HACE FLIP.

RECTANGLE=W:H:X:Y

DIBUJA UN RECTÁNGULO DE ALTURA H, ANCHURA W Y LO SITÚA CON SU ESQUINA SUPERIOR IZQUIERDA EN LAS COORDENADAS X,Y DEL VÍDEO. RESULTA MUY ÚTIL PARA, ANTES DE APLICAR OTRO FILTRO PREVISUALIZAR LA ZONA QUE VA A SER SELECCIONADA (VER IMAGEN).

DELOGO=W:H:X:Y

ELIMINA LA ZONA DE LA IMAGEN SELECCIONADA Y LA HOMOGENIZA PARA QUE NO SE NOTE LA ZONA ELIMINADA. MUY ÚTIL PARA ELIMINAR EL LOGO DE LA CADENA DE TELEVISIÓN CUANDO LA IMAGEN PROCEDE DE UNA CAPTURA DE TELEVISIÓN.

CROP=W:H:X:Y

CODIFICA SÓLO LA ZONA SELECCIONADA, DESECHANDO EL RESTO. ESTA OPCIÓN ES MUY UTILIZADA PARA ELIMINAR LAS MOLESTAS BANDAS NEGRAS QUE PUEDEN CONSERVAR ALGUNOS VÍDEOS.

CROPDETECT

CODIFICA Y MIENTRAS TANTO CALCULA EL CROP QUE SERÍA NECESARIO PARA ELIMINAR LAS BANDAS NEGRAS DEVOLVIENDO ALGO COMO: CROP AREA: X: 40..359 Y: 0..239 (-VF CROP=320:240:40:0)V:0.018 (205:31)

EXPAND=W:H:X:Y

EXPANDE LA IMAGEN AÑADIENDO BANDAS NEGRAS. ES ÚTIL SI SE DESEA AÑADIR SUBTÍTULOS DE MODO QUE APAREZCA EN LAS BANDAS NEGRAS EN VEZ DE SOBRE EL VÍDEO.

EQ2=G:C:B:S

ESTABLECE EL GAMMA (0.1-10), CONTRASTE (-2-2), BRILLO (-1-1) Y SATURACIÓN (0-3) DE LA IMAGEN SIENDO 1.0 EL VALOR POR DEFECTO, SALVO EN EL BRILLO, QUE ES 0.0.

NOISE=TIPO

AÑADE RUIDO A LA IMAGEN EN LUMINANCIA (TIPO LUMA) O EN CROMINANCIA (TIPO CROMA).

También podremos integrar subtítulos en el vídeo:

```
mencoder vídeo.avi -oac copy -ovc
xvid -xvidencopts bitrate=800 -sub
subtitulos.srt -subpos 98 -subwidth
80 -subcp latin1 -ffactor 1 -font
~/.fonts/arialbd.ttf -subfont-blur 0
-o vídeosub.avi
```

Aquí la posición y anchura de los subtítulos (-subpos y -subwidth) se establece en porcentaje de la pantalla en que se sitúan, -subpc es la página de códigos, -ffactor el mapa alpha de la tipografía (0-0.75-1-10 según lo grueso de la línea exterior a la letra blanca), -font la ruta al archivo de la fuente y -subfont-blur establece el radio de difuminado de la tipografía.

Para unir vídeos es necesario tener todos los vídeos en el mismo formato. Como esto no es muy frecuente ante vídeos de orígenes diversos, nos veremos obligados a recodificar todos ellos en un formato que nos interese para posteriormente proceder a la unión de los vídeos:

```
mencoder vídeo_parte1.avi vídeo_
parte2.avi -oac copy -ovc copy -idx
-o vídeo_entero.avi
```

Para cortar vídeos lo podremos hacer, bien en



función del tamaño final o bien en función del fragmento temporal que queramos extraer:

```
mencoder vídeo.avi -ovc copy -oac copy
-endpos 700mb -o vídeo_parte1.avi
mencoder in.avi -ovc copy -oac copy -
ss 00:01:00 -endpos 00:05:00 -o frag.
avi
```

En el primer caso se extraen los primeros 700 megabytes del archivo, mientras que en el segundo se inicia en el minuto 1 del vídeo original, a partir del cual se extraen 5 minutos, por lo que el vídeo acabará en el minuto 6 del vídeo original y no en el 5 como pudiera parecer.Para extraer audio y vídeo por separado:

```
mencoder vídeo-audio.avi -ovc copy -
nosound -o vídeo.avi
mencoder vídeo-audio.avi -oac copy -
ovc frameno -o audio.mp3
```

Para añadir una pista de audio a un archivo de vídeo:

```
mencoder vídeo.avi -ovc copy -oac copy
-audiofile audio.mp3 -o vídeo-audio.
avi
```

Otra opción interesante puede ser la realización de un vídeo de muestra sobre otro de mayor tamaño. El resultado sería un vídeo en el que da la sensación de que el vídeo está pasando muy rápido:

```
mencoder vídeo.avi -ovc xvid -
xvidencopts bitrate=100 -o vídeo1.avi
-ofps 0.2 -nosound
mencoder vídeo1.avi -ovc copy -o
vídeo2.avi -fps 10
```

Con el primer comando conseguimos que se descarten frames ya que un -ofps de 0.2 implica que se seleccionan 0.2 imagenes por segundo o lo que es lo mismo, una imagen por cada 5 segundos. En el segundo comando a partir del vídeo anterior se establece una velocidad de 10 frames por segundo ya que en el resultado previo había un frame por cada 5 segundos. En resumen, con -ofps se mantiene la duración del vídeo, mientras que con -fps se acelera o decelera en función de la diferencia de frames por segundo entre el archivo original y el valor indicado.

También podremos realizar capturas de televisión o con la webcam:

```
mencoder tv:// -tv driver=v4l:
chanlist=europe-west:norm=PAL:
width=320:height=240:amode=0:
channel=[número del canal]:fps=25 -oac
mp3lame -lameopts mode=3:cbr:br=32 -
ovc xvid -xvidencopts bitrate=800 -o
vídeo-tv.avi
mencoder tv:// -tv driver=v4l:device=/
dev/vídeo1:width=320:height=240:
noaudio -ovc copy -o vídeo-webcam.avi
```

Con mencoder también se pueden crear los archivos dpg para su reproducción en la consola portátil *Nintendo DS* mediante el reproductor de *moonshell*. El proceso es muy complejo, ya que aparte de realizar las transformaciones a los formatos necesarios hay que añadir una cabecera con información del archivo concreto que vamos a utilizar. Por ello es más recomendable usar el script en python llamado dpgconv que utiliza el mencoder para obtener el vídeo en una calidad hoy en día superior, especialmente en cuanto a velocidad de reproducción, a otras opciones disponibles.

Otra opción muy interesante puede ser obtener los vídeos de YouTube y codificarlos en formatos más comunes. Para ello es necesario tener los códecs de Flash Vídeo en el MPlayer de tal modo que éste reproduzca vídeos flv.

En primer lugar hay que descargar el vídeo de YouTube con el sencillo programa youtube-dl y la dirección a la página del vídeo que queremos descargar:

```
youtube-dl -o vídeo.flv http://www.
youtube.com/xxxxxxxxxx
```

A continuación se realiza la sencilla transformación:

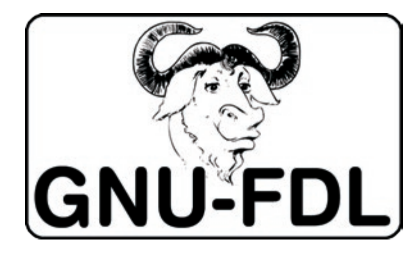
```
mencoder vídeo.flv -ovc xvid -
xvidencopts bitrate=300:autoaspect -
vf pp=lb -oac mp3lame -lameopts fast:
preset=standard -o vídeo.avi
```

Si tenéis problemas para conseguir el códec puede ser útil el programa ffmpeg:

```
ffmpeg -i vídeo.flv vídeo.mpg
```

Con él se consigue obtener un archivo mpg, con el que, posteriormente, si se desea, realizar la recodificación al formato deseado.

Con esto se da por finalizado el análisis de la díada de programas que conforman MPlayer y MEncoder y de nuevo recomiendo el manual compartido que los acompaña (man MPlayer ó man MEncoder) que puede ser de gran utilidad para aprovechar al máximo ambos programas, ya que aunque aquí se han pretendido exponer sus principales aplicaciones desde un punto de vista práctico, hay muchas más escondidas entre sus numerosas opciones.





SOFTWARE LIBRE:INTRODUCCIÓN Y VENTAJAS

POR



¿Qué es el software libre?

Antes de pasar a comentar las virtudes del software libre creo que sería conveniente definir a qué nos referimos con este término.

Particularmente me gusta definirlo basándome en las cuatro libertades que expone Richard M. Stallman (creador de la *Free Software Foundation* y de quien puedes leer una entrevista en exclusiva en el número 2 de esta revista) cuando se refiere al mismo. Éstas son:

– La libertad de ejecutar el programa con cualquier propósito (privado, educativo, público, comercial, militar, etc.) sin una licencia que nos lo impida.

– La libertad de estudiar y modificar el programa.

– La libertad de copiar y distribuir el programa a cualquier persona o medio que deseemos.

– La libertad de mejorar el programa y publicar las mejoras para el beneficio de la comunidad.

Obviamente, para que un programa sea software libre tiene que tener su código fuente a la disposición de todo el que lo solicite, pues de otro modo no sería posible modificar el programa y publicar dichas modificaciones, negando así dos de las cuatro libertades descritas. Por este motivo tenemos que hacer una distinción también entre el software gratuito o *freeware* y el software libre.

En contraposición al software libre tendríamos el software privativo, el cual nos priva de alguna (o todas) las libertades comentadas.

¿El software libre es gratuito?

Aunque es una creencia muy generalizada, el software libre no tiene porqué ser gratuito. Si miramos las cuatro libertades, no especifican nada sobre su coste, por tanto cualquiera podría vender software libre, fuera el creador del mismo o no, siempre y cuando siga proporcionando estas cuatro libertades.

Por ejemplo, yo mismo podría vender distribuciones de Linux por millones de euros siempre y cuando proporcionara el código fuente junto con ellas, pero al mismo tiempo esas distribuciones se podrían regalar por otro lado, dándote la posibilidad de elegir entre pagar o no por ellas.

En la práctica, aunque se pueda cobrar por él, cualquier persona con unos conocimientos medios de programación puede utilizar software libre sin pagar nada. No tendría más que pedir el código fuente (a lo que no se puede negar el autor si lo ha licenciado de esta forma) y compilarse él mismo su propio programa.

¿Qué ventajas tiene el software libre frente al propietario?

Las ventajas son muchas, desde las meramente prácticas hasta otras filosóficas o políticas.

Una de las mayores ventajas sería el conocimiento sobre lo que "realmente" hace el programa. Podemos tener un programa privativo que nos dicen que realiza una determinada tarea, ¿pero quién está realmente seguro de que solamente hace esa función? Se ha demostrado que programas o incluso sistemas operativos como *Windows XP* mandan información del equipo por Internet sin siquiera pedir permiso, ¿cómo sabemos qué información mandan exactamente? O peor aun, ¿cómo sabemos que no dejan una "puerta abierta" en nuestro equipo para que puedan penetrar cuando les plazca? Si no nos podemos fiar de un "gigante" de la informática, ¿cómo podemos fiarnos del software de cualquier otra empresa?

Con el software libre no tenemos ese problema, pues su código fuente está a disposición de todo aquel que lo pida y puede asegurarse de que no haga nada contrario a nuestros intereses. Claro, mucha gente se dirá que no tiene los conocimientos adecuados para ponerse a investigar el código fuente de cada programa, pero tienen que pensar que también hay muchos curiosos a los que les gusta aprender a base de mirar el código fuente de otros, así que pueden estar seguros de que siempre habrá alguien inspeccionando ese código y haciendo saber a la comunidad si ven algo "raro".

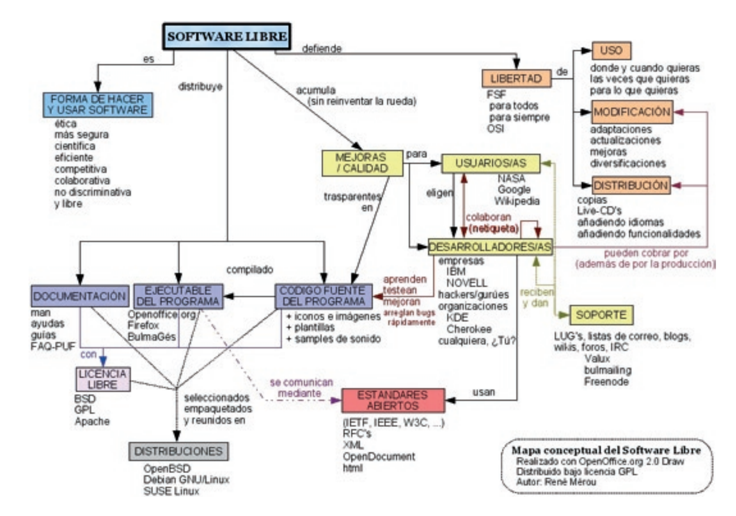
Otra de las ventajas del software libre es la seguridad respecto a fallos. El software privativo depende de la empresa que lo haya desarrollado para solucionar cualquier fallo que se encuentre, estando limitados a que dicha empresa quiera ponerse a arreglarlo, tenga tiempo para hacerlo o que incluso siga existiendo tiempo después.

Con el software libre ya hemos comentado que cualquiera puede modificarlo, por lo tanto cualquier programador puede arreglar los fallos en el mismo momento en que los encuentre y dejar la versión modificada para que la descargue la comunidad. Por otro lado, daría igual que cerrara la empresa que creó dicho programa, ya que siempre podría venir otra persona o empresa y retomar el desarrollo de la aplicación desde el punto en que se quedó.

La personalización del software puede ser otro punto a favor del software libre. Cuando compras un programa privativo tienes que usarlo tal cual lo ha publicado su creador, sin tener la opción de modificarlo más allá de las herramientas que haya dispuesto en el propio programa su creador o bien intentar que éste nos lo personalice, pagándole lo que quiera pedirnos en caso de que esté dispuesto a ello.

Si hablamos de software libre podemos recurrir a una de las libertades expuestas anteriormente y modificarlo a nuestro gusto, personalizándolo para que cumpla nuestras necesidades o simplemente adaptándolo al look de nuestra posible empresa. Si no sabemos programar no hay problema, podemos contratar a cualquier persona que sepa hacerlo y elegir el que mejor nos parezca para llevar a cabo esta tarea, pues al ser libre cualquier persona y no solo el autor (como en el caso del software privativo) puede modificarlo sin problemas.

Tomando un punto de vista didáctico, el software



libre vuelve a estar por encima del propietario. Este último sólo nos facilita una aplicación para usarla, mientras que un programa libre puede ser estudiado a conciencia por los programadores, aprendiendo de sus virtudes y defectos y educándose con el mismo.

Un símil de este punto serían las matemáticas. ¿Qué hubiera pasado si cada matemático en lugar de compartir sus conocimientos, poner a disposición del público sus teoremas y perfeccionar los expuestos por otros se hubiera cerrado y los usara para sus propios fines?

Una ventaja desde un punto de vista ético sería la de no llegar a situaciones donde se nos ponga en un dilema moral (algo importante para los que todavía tenemos principios) cuando alguien que nos importa nos pide una copia de un programa. Si dicho programa no fuera de libre distribución tendríamos que elegir entre infringir su licencia (con las repercusiones legales que conlleva) o bien rehusar a la petición de esta persona y quedar mal con ella.

La comunidad

No quisiera terminar este artículo sin hablar de la *comunidad*.

Por la comunidad entendemos al grupo de usuarios de un determinado programa o programas que participa de forma activa en su desarrollo. Con esta participación activa no me refiero exclusivamente a los desarrolladores, sino a todos aquellos usuarios que por medio de foros de discusión, listas de correo, etc. se ponen en contacto unos con otros (y finalmente con los desarrolladores) para discutir los errores, sugerir posibles mejoras, intercambiar información, solicitar y proporcionar ayuda... con el fin de mejorar entre todos estos programas.

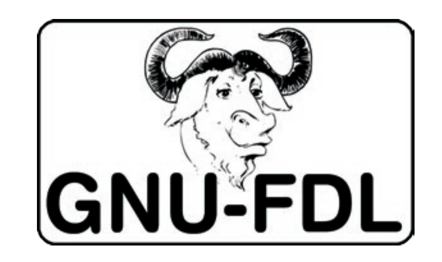
Si bien estas comunidades de usuarios no son exclusivas del software libre, sí son muchísimo más importantes que las derivadas del software privativo. Quizá sea por la proximidad con los desarrolladores (muchos de los cuales forman parte de la propia comunidad) o quizá se deba a que los usuarios son realmente escuchados, pero lo cierto es que cuando vemos las mejoras que hemos sugerido implementadas en la siguiente versión del programa nos damos cuenta de que realmente se nos hace caso.

Por otro lado, estas comunidades fomentan nuestras relaciones con el resto de usuarios de las mismas, creando vínculos con la gente que nos proporcionará un aliciente extra al uso del software libre.

Ahora es tu elección

Espero que este artículo haya contribuido a dar a conocer un poco más el software libre y algunas de las muchas ventajas que nos proporciona frente al software privativo, pero, como todo, ahora es elección tuya sopesar los pros y contras y decidir si personalmente te merece la pena realizar el pequeño esfuerzo de cambiar o no.

Desde luego, si decides dar el paso, ayuda en Internet no te va a faltar para lo que necesites.



ANÁLISIS ESPECIAL: GP2X F-200 + CRADLE











Problemas de modelos anteriores

Desde su lanzamiento, hace ahora dos años, la GP2X F-100 ha sufrido diversas revisiones menores que intentaban solucionar los problemas encontrados por nosotros, los usuarios.

Desde cambios en el *firmware*, que suponían mejoras tangibles en los tiempos de carga u opciones adicionales como la interfaz de red USB, hasta mejoras sustanciales en el *hardware* como el modelo MK2 que eliminaba las *scanlines* con una nueva pantalla (a costa de perder ángulo de visión) o rotaba el *joystick* para proporcionar una respuesta más precisa, Gamepark Holdings (GPH) ha intentado contentarnos, pero no era suficiente.

A pesar de cambiar el capuchón del *joystick* y rotarlo internamente, todavía era algo impreciso, incómodo (¿de quién fue la idea de poner un pincho en el centro del capuchón?) y, aun peor, seguía dando problemas con las diagonales por usar cuatro contactos independientes para marcarlas, en lugar de emplear la conjunción de una horizontal y otra vertical para cada diagonal.

La autonomía de la consola fue mejorando poco a poco gracias a *firmwares* que reducían la velocidad de CPU y ligeros retoques en el hardware, pero todavía podía mejorarse algo más.

El compartimento de las pilas era demasiado holgado y los contactos metálicos muy endebles, lo que a la larga provocaba reinicios porque las pilas *bailaban* en su alojamiento.

Con la llegada de la *Dockstation* y el uso del USB *Host*, los usuarios de la primera hornada de consolas nos veíamos con el problema de tener que alimentar por un lado la consola y por el otro la *Dockstation*, pues la primera no proporcionaba los necesarios 5 voltios a la segunda por el puerto de conexión. En posteriores modelos también se solucionó este asunto.

Quizá aun solucionándonos todos estos problemas no fuera suficiente para vernos en la tesitura de comprar un nuevo modelo de consola, por eso GPH astutamente buscó un reclamo extra que nos motivara: una pantalla táctil.



Lo mejor

En primer lugar, el aspecto. Si para el primer diseño de GP2X nos encontramos con una apariencia *pesepera* (parecida a la PSP, se entiende), en este rediseño nos hemos topado con una clara tendencia *wiier*… no, espera, *wiit*… no, rayos, tampoco. Vamos, que se parece al mando de *Wii*, con un elegante plástico blanco brillante, un cegador *led* azul y una cruceta (o lo que sea que formen esos cuatro botones dispuestos en cruz) en lugar del difamado *stick* que a algunos no nos pareció tan malo (eso sí, después de colocarle el capuchón revisado). Sobre el papel, el diseño de esta cruceta es mucho más práctico que el del *stick* de versiones anteriores, sin duda.

Otra de las mejoras ha sido la inclusión de un panel táctil (sólo el panel, la pantalla es muy parecida a la de anteriores modelos, aunque con un gamma más vivo y mejor ángulo de visión) manufacturado por Han Star, que está conectado a un chip WM9715 de Wolfson Media (este chip es especialmente interesante porque se trata de una solución integrada de audio AC97 que además mide el voltaje de la batería y recoge datos del panel táctil), cuyo módulo para el kernel Linux de la consola ha sido desarrollado por un empleado de la propia Wolfson Media. Dicho módulo permite la medida de posición (x,y) del puntero además de la presión ejercida sobre el panel. Hasta el momento, por las pruebas que hemos realizado, parece tener muy buena precisión.

La existencia de este módulo previa a la aparición de la consola nos ha permitido a los programadores no-profesionales manejar el panel táctil desde casi el primer día. A día de hoy, GPH no nos ha provisto de una sola línea de código ni de información acerca del manejo de este dispositivo.

Se supone que también ha mejorado la autonomía del dispositivo, pero como GPH ha cambiado los registros de donde se leían en los anteriores modelos el voltaje de la batería, no podemos argumentarlo de forma objetiva con el *Battery Test de Puck2099*.

Se ha mejorado (esto sí es comprobable al 100%) el alojamiento de las pilas, posibilitando un uso seguro y tranquilo de la consola. También han incluido una cinta debajo de las pilas para que salgan sin demasiada lucha.

Otra cosa que llama la atención es la potencia de los altavoces. Realmente, suena atronador. Esto lo describo como una ventaja puesto que entiendo que es mejor tener que desear.

Lo peor

Hay varios aspectos que, como en las consolas portátiles de *Nintendo*, hacen que este modelo no sea netamente superior a los anteriores.

En primer lugar, por un cambio de chip han eliminado la red Ethernet sobre USB, y con ello han inutilizado todos los servicios asociados (*telnet, ftp, samba*...). Esto es algo que el usuario normal no usa, de acuerdo, pero para los programadores ha sido como si nos hubieran cambiado una batidora por un tenedor. En este momento, para sacar una línea de comandos de la consola es necesario el *sterm* (que lamentablemente no soluciona gran cosa a la hora de programar) o conectarle una terminal por el puerto serie de la *Dockstation* o *Cradle* (accesorio que se vende por separado, y del que te hablaremos al final de este artículo), ya que ni siquiera se puede utilizar el *USB Serial Gadget* para crear un puerto serie virtual debido a que este se basaba también en el módulo net2272. Con un sencillo adaptador macho-macho DB9 puedes incluso conectar una *Cybiko Classic* al puerto serie (el de la Cradle) y usar el emulador de *Terminal VT100* para controlar la GP2X. ¿No sabes qué es una *Cybiko Classic*? Lo siento. A día de hoy lo tendrás muy complicado para encontrarla si te interesa después de preguntar por ella en gp32spain.com.

Por otra parte, el hecho de sustituir el stick de la

versión anterior por una cruceta no significa que ésta sea buena. Al no ser una cruceta "reglamentaria" (véanse las crucetas de los mandos de *NES, Game Boy, Super NES, Mega Drive, Saturn*… ¡casi cualquiera!), le esperan las críticas de mucha gente, aunque también habrá quien la adore. Dado que su distintivo es que son cuatro botones inconexos, quien la odie tratará de unirlos por cualquier medio.

Señores de GPH, para la siguiente consola/ remodelación que saquen:

당신의 다음 디자인을 삽입하는 표준
컨트롤러에서하시기 바랍니다!

Si algo agradable tenían las últimas revisiones del *firmware* del anterior modelo, eran las constantes disminuciones que se conseguían en el tiempo de arranque de la consola. Pues bien: primer *firmware* para este modelo y ya estamos otra vez en un tiempo de inicio casi inaceptable para un dispositivo portátil. Y eso que no tiene que cargar todos los servicios de red… ah, que *se los han cargado "de fábrica"*.

El menú presenta un diseño muy deficiente. Han intentado inspirarse en un menú estilo *Sony*, y no se han dado cuenta que si *Sony* hace así los menús es porque no tiene un dispositivo apuntador directo como sí tiene la F-200. Podrían presentar todas las opciones a la vez en pantalla y tenerlas a un toque de distancia ¿o no sería eso mejor que andar correteando de izquierda a derecha por las opciones?

El colmo del despiste aun está por mencionarse: ¡han comercializado un dispositivo táctil que precisa de un puntero, y se les ha olvidado dejar un hueco en la carcasa para guardarlo! A cambio, a dicho puntero le han encasquetado una cuerda, para colgarlo de la consola. Esta solución es desafortunada, pues el puntero se pasa los viajes golpeando la carcasa de la consola (y es metálico, no digo más).

Lo que viene a continuación es meramente anecdótico, pero resulta molesto encontrarse con tantos fallos seguidos en un dispositivo: el dibujo que marca cómo debe meterse la SD está del revés. Básicamente, el dibujo está igual que en los modelos anteriores, salvo que en éste la tarjeta se mete del revés.

La opinión de Jon Agirre

¡Vaya un viaje le hemos dado a la consola! Creo que hemos encontrado todos y cada uno de sus defectos, y los hemos puesto a relucir. A estas alturas estarás preguntándote *¿seguro que debo comprarme esta consola?*

En mi opinión, la respuesta es un *sí* rotundo. Te voy a dar una serie de razones que es posible que te hagan dar a los defectos de la consola mucha menos importancia:

En primer lugar, estos dispositivos mejoran mucho con las sucesivas actualizaciones de *firmware*. En este momento, como te hemos dicho, el *firmware* está en un estado ligeramente precario, por eso ten por seguro que puede mejorar mucho.

¿Te molesta el hecho de que no hayan incluido un hueco en la carcasa para el puntero? Bueno, realmente es un engorro, pero ten en cuenta que al no ser como la DS (con una tapa que protege la pantalla), vas a necesitar una funda que resguarde la pantalla táctil de la GP2X F-200. Evidentemente, si el uso de la consola pasa por comprarle una funda, ya sabes dónde llevar el lápiz táctil, ¿no?

¿Crees que no te va a gustar la cruceta? Lo entiendo. A mi tampoco me chifla, aunque ya casi me he hecho a ella. No obstante, creo que van a salir un montón de opciones baratas y sencillas de instalar para unir los cuatro botones y convertir ese mando en algo más manejable. Aún así, no hay ni punto de comparación con el *stick* anterior. Esta cruceta es superior. Muy superior.

¿Crees que no van a salir demasiadas cosas que aprovechen la táctil? Te equivocas (*risa malévola*).

Cientos de programadores tienen la consola, y están ya trabajando para implementar control vía-táctil en sus aplicaciones. Tanto Israel como yo (o más bien nuestros *alter-ego*), tenemos preparadas varias cosas para la consola, y ten por seguro que trabajaremos con toda la ilusión posible para sacarle el mayor partido a la consola y su panel táctil.

¿Estás esperando al *Craiginator*? Bueno, no seré yo quien haga de pitoniso, pero piensa: ¿realmente necesitamos una pantalla enorme, aceleración 3D y un procesador propulsado por energía atómica? Los sistemas emulables van a verse desproporcionados en esa pantalla (la mayoría tienen una resolución inferior a los 320x240 de GP2X), los juegos libres en 3D que se podrían portar a esa consola hoy por hoy dan pena (son infinitamente mejores los 2D) y los juegos 2D que podemos portar/crear para esa consola los mueve GP2X sin problemas.

En resumen: salvando los problemas (que son salvables), considero a GP2X F-200 una compra muy recomendable, cuyo interés no hará sino aumentar con el paso de los meses. A nivel de presentación es netamente superior a los anteriores modelos, y ofrece un tacto y manejo muy agradables. Yo de momento ya la tengo permanentemente encima de la mesa, si no es para jugar, es para escuchar música o ver vídeos, y si no, simplemente para admirar lo bonita que es.

La opinión de Israel López

Yo coincido plenamente con Jon en recomendar la compra de la consola, no solo a quien no tenga una F-100, sino también a los que, como yo, ya teníamos uno de los modelos anteriores.

Los nuevos usuarios se van a encontrar una *nueva* consola con un catálogo de software abrumador desde el primer momento. Cientos de programas, juegos, emuladores... existentes con la particularidad de llevar dos años de refinamiento sobre ellos, encontrándonos con versiones casi perfectas en muchos de ellos.

Los viejos poseedores de una F-100 tendremos una nueva revisión con muchos de los fallos corregidos (¡por fin puedo conectarle la *Dockstation* sin tener que usar dos adaptadores de corriente!) a un precio bastante asequible (y todavía más a quien haga un *plan renove* y venda su F-100).

Por otro lado, la *scene* ya está moviéndose en el uso de la pantalla táctil. Gracias a los progresos realizados entendiendo cómo funciona, ya están apareciendo los primeros programas que hacen uso de ella y el lanzamiento de versiones táctiles de Fenix y las librerías SDL seguro que impulsarán aun más su utilización al hacer transparente su manejo a los programadores.

Si todo esto fuera poco, tenemos una nueva razón para acoger con alegría este modelo: la extensión de la vida útil de la consola.

Entre la *scene* se notaba un ligero estancamiento, que unido a los cantos de sirena de proyectos teóricos como la posible consola que quieren hacer miembros de la scene inglesa, podría terminar por matar a la GP2X. Con los nuevos usuarios y desarrolladores que nos están llegando con la F-200 seguro que se produce un proceso de retroalimentación que signifique una nueva época dorada para ambas consolas hermanas.

Revisión de la Cradle

Durante este artículo hemos mencionado varias veces la *Cradle*, *Dockstation* o *Interface Board*, ¿pero qué se esconde detrás de estos nombres?

Cuando GPH lanzó esta placa, su uso estaba destinado a facilitar las tareas de desarrollo de software para la GP2X. Se trataba de una placa desnuda (sin carcasa) cuyas características principales eran los cuatro puertos USB que incorporaba así como sendos conectores serie y paralelo y salidas de audio/video para conectarla a un televisor.

El uso del puerto serie era principalmente el



de conectarse a la consola remotamente a través de un terminal y desde allí depurar código y ver el funcionamiento general de la máquina. Por otro lado, con el conector paralelo tenía la función de JTAG, de forma que se pudiera reescribir la memoria interna de la consola (donde va almacenado el sistema operativo) en caso de haberlo dañado por una mala actualización.

Si bien estas funciones nos resultaban útiles a los programadores, con los puertos USB cableados al USB *Host* de la consola llegó la revolución.

Poco a poco empezó a ser posible conectarle mandos USB a la consola, de forma que pudieran jugar hasta cuatro personas a la misma (lógicamente usando la salida TV), conectividad sin cables con *dongles Wi-Fi* o *bluetooth*, uso de teclado y ratón, almacenamiento externo mediante pendrives o discos duros USB...

Ante las inmensas posibilidades que se abrían gracias al USB *Host* (que acercaban a la GP2X más a un ordenador que a una videoconsola) los usuarios empezaron a demandar una versión de la *Dockstation* más robusta, lo que llevó a GPH a sacar la actual *Interface Board*, ya incorporando su carcasa y un práctico soporte para encajar la GP2X y evitar que se mueva mientras se use con ella.

Por otro lado también cabe destacar que aparecieron diversas alternativas caseras (aunque no por ello faltas de calidad) que prescindían de funciones como el JTAG o conexión serie (que los usuarios finalmente raramente utilizarían) para abaratar su coste.

Con la nueva GP2X F-200 la utilidad de la *Dockstation* sigue siendo la misma para el usuario final (es plenamente compatible también con ella), pero con la eliminación de la red *Ethernet* sobre USB se convierte en algo poco menos que esencial para los programadores, pues la única manera de acceder como antaño a la consola.



SKIES OF ARCADIA



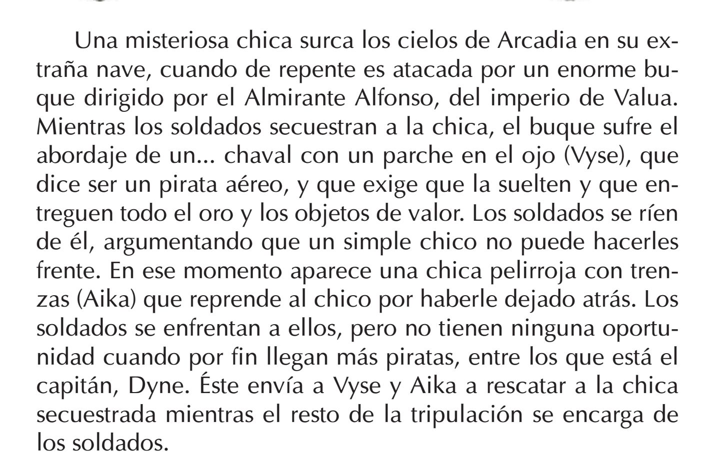








El mundo de Arcadia atraviesa una nueva era de exploraciones. Valientes aventureros surcan los vastos cielos en busca de tesoros sin descubrir.
Y, donde hay un tesoro, encontrarás un Pirata Aéreo...



Una misteriosa chica surca los cielos de Arcadia en su extraña nave, cuando de repente es atacada por un enorme buque dirigido por el Almirante Alfonso, del imperio de Valua. Mientras los soldados secuestran a la chica, el buque sufre el abordaje de un... chaval con un parche en el ojo (Vyse), que dice ser un pirata aéreo, y que exige que la suelten y que entreguen todo el oro y los objetos de valor. Los soldados se ríen de él, argumentando que un simple chico no puede hacerles frente. En ese momento aparece una chica pelirroja con trenzas (Aika) que reprende al chico por haberle dejado atrás. Los soldados se enfrentan a ellos, pero no tienen ninguna oportunidad cuando por fin llegan más piratas, entre los que está el capitán, Dyne. Éste envía a Vyse y Aika a rescatar a la chica secuestrada mientras el resto de la tripulación se encarga de los soldados.

Así es como comienza esta aventura, en la que tendrás que surcar los cielos para llegar a ser el pirata más conocido del mundo de Arcadia, al que además debes salvar de la destrucción total.

El juego

Este RPG fue diseñado por Rieko Kodama y desarrollado por *Overworks* para *Dreamcast* (SEGA). Inicialmente el título

era Eternal Arcadia (*Et naru Arukadia*), pero el equipo de marketing le cambió el nombre fuera de Japón porque pensaron que no llamaría la atención. Salió a la venta en Octubre de 2000 en Japón, y a Europa no llegó hasta Abril de 2001 (suponemos que por la localización de una tonelada de texto, porque voces tiene pocas y en todo caso están en inglés).

Un par de años más tarde decidieron hacer un remake (eso en lenguaje comercial, porque en lenguaje de jugador se llama *port-sin-complicarse-la-vida*) del juego, incluyendo más *sidequests* y añadiendo historias paralelas a la trama principal. Este *remake* se vino a llamar *Skies of Arcadia Legends*, y aunque inicialmente se iba a lanzar en *Gamecube* y en *PlayStation 2*, finalmente sólo llegó al cubo de *Nintendo*. Este otro juego salió a la venta en Diciembre de 2002 en Japón, y en Mayo de 2003 en Europa.

Está considerado como uno de los mejores juegos de *Dreamcast*, e incluso uno de los mejores RPGs de la historia, y se lo ha ganado a pulso, ya que no sólo la trama es interesante y adictiva, sino que tiene muchos otros atractivos, como sus resultones gráficos o su excelente música.

Hablando de la música: fue compuesta por Yutaka Minobe y Tatsuyuki Maeda, y la banda sonora original, titulada *Eternal Arcadia* salió a la venta el mismo día que la versión japonesa del juego. Es de particular interés la audición del tema principal orquestado, de gran carga emotiva, y del tema de despedida del juego, capaz de hacer saltar las lágrimas una vez se han invertido las horas necesarias en la historia.

La historia

Vyse y Aika son bandidos azules. En Arcadia hay dos tipos de piratas: los bandidos azules, que roban a los ricos y ayudan a todos los demás, y los piratas negros, que atacan cualquier navío sin importarles de qué tipo sea.

Una vez que rescatan (más de una vez en la historia) a Fina, la chica misteriosa, deben ayudarla a cumplir una importante misión: reunir los cristales de las seis lunas para evitar que caigan en malas manos, como las del imperio de Valua, que los quieren para someter a todos los pueblos y conseguir que su imperio se extienda por todo Arcadia.

Personajes "jugables"

El grupo principal lo forman Vyse y Aika, a los que se les une Fina. A lo largo del recorrido se van uniendo y separando otros personajes, como Drachma, Gilder y Enrique. A todos ellos se les puede controlar en las batallas. Sin embargo, a lo largo de la historia aparecen multitud de personajes más o menos relevantes.

Vyse es un intrépido pirata aéreo de 17 años, con un parche en el ojo y con una cicatriz en la mejilla que parece esconder alguna historia. Es muy optimista y jamás se rinde ante nada. Su mejor amiga es Aika, a la que ha salvado la vida varias veces, y volvería a hacerlo siempre que fuera necesario. Vyse pelea con dos espadas y tiene un gran poder de ataque, aunque la magia no es lo suyo.

Aika también es una pirata aérea de 17 años. Es huérfana, y los padres de Vyse siempre la han cuidado como a su propia hija. Es extrovertida, le encantan el oro y las joyas (por eso le gustan tanto las aventuras en las que hay implicados grandes tesoros), y le da miedo nadar desde que se cayó a un pozo cuando era pequeña. Su explosiva personalidad y agradable sentido del humor la convierten en una pieza clave del equipo, y por su apoyo incondicional a Vyse a veces pareciera estar cegada por el amor... Su arma es un gran boomerang, y combina su mediano poder de ataque físico con una gran velocidad y buenas dotes en la magia.

Fina es una Silvite (de la Ciudad de Plata). Es muy tímida y parece bastante débil, aunque está decidida a llevar a cabo su misión, cueste lo que cueste. El arma de Fina es Cupil, un extraño ser

capaz de cambiar de forma, y al que le encanta comer chums, pequeños trozos de roca lunar. Fina apenas hace daño con un ataque físico, pero domina bien la magia, y a su vez es bastante resistente a los ataques mágicos, pero no a los físicos.

Drachma es un hombre de unos 55 años que viaja solo en su barco, el Little Jack, y cuya meta en la vida es matar a Rhaknam, una ballena gigantesca (una historia a lo *Moby Dick*). Es un hombre bastante testarudo y gruñón, aunque en el fondo tiene buen corazón. Perdió un brazo y ahora lleva uno mecánico, que usa como arma. Posee un buen ataque y una buena defensa.

Enrique es el príncipe de Valua, hijo de la Emperatriz Teodora I. Tiene 25 años, y cree que la unión de todos los pueblos bajo un mismo imperio (que es lo que quiere la Emperatriz) puede conseguir la paz. Sin embargo, no apoya los métodos de su madre, por lo que decide ayudar a los protagonistas en su misión, con el fin de redimirse y encontrar la forma de frenar a Valua. Enrique es valiente, pero le cuesta adaptarse al mundo real, una vez sale de palacio. Como arma utiliza un estoque, y sabe bien cómo utilizarlo. Sus ataques especiales son muy potentes, aunque utilizan muchos puntos de espíritu.

Gilder es otro bandido azul, capitán de su propio barco. Es un atractivo rompecorazones, y



va de puerto en puerto buscando a quién cortejar. Sin embargo, hay una mujer que le persigue, y de la que huye contínuamente. Se trata de Clara, otra bandida azul, que está enamorada de Gilder, y que no dejará de perseguirlo hasta que consiga su amor. Gilder utiliza una o dos pistolas como arma. Tiene un poder de ataque muy potente (quizá comparable con el de Enrique, una vez que éste consigue subir algunos niveles), pero no usa muy bien la magia.

Sistema de juego

Existen tres "consumibles" en este juego: HP, o *Health Points*, MP, o *Magic Points* y SP o *Spirit Points*. Los puntos de vida se pueden recuperar usando diversos objetos o con algunas magias de color verde o plata, y los puntos de magia sólo se recuperan con objetos (claro que para ambos casos también se puede descansar en una buena cama, como siempre). El uso de los puntos de espíritu se restringe a los combates: al comienzo de cada uno, se empieza con un número determinado de puntos (según los "puntos de espíritu" de cada uno de los integrantes del grupo, que aumentan con su nivel), se gastan con super movimientos y magias y se recuperan con los turnos o se aumentan "concentrando" a los personajes.

Las magias derivan de los colores y elementos. Amarillo-electricidad, rojo-fuego, etc. Es posible "colorear" el arma de cada personaje para que avance a mayor velocidad en el aprendizaje de las magias del color que usa. Al igual que en muchos juegos de este tipo, armas cargadas de fuego hacen trizas a los enemigos de hielo. Sin embargo, hay que tener en cuenta que aunque actualmente este tipo de detalles se tienen muy en cuenta en los RPGs, Skies of Arcadia fue uno de los pioneros en este campo.Los combates son por turnos, guardando posición en un escenario, aunque no se usan puntos de movimiento para desplazar a los personajes por el mismo, sino que los personajes se mueven aleatoriamente, pudiendo atacar a un enemigo cercano o lejano sin que la distancia influya en el resultado del ataque. Aún así, Aika y Fina normalmente suelen quedarse atrás, mientras que los demás personajes tienden a moverse más por el escenario.

Otro de los puntos exclusivos de este juego son los combates en barco. En ellos, es posible planificar todo un grupo de movimientos de cura, ataque o defensa en base a lo que se crea que va a hacer el enemigo. Para ello se utiliza un sistema de colores y símbolos que indican cuándo el enemigo es más vulnerable, en cuyo caso se debe concentrar el poder de ataque en ese turno, y cuándo va a atacar él con mayor poder, que será cuando el grupo deba proteger el barco, o intentar cancelar ese ataque (lo cual no es siempre inevitable, pero a veces funciona, si se encuentra el punto débil).

Como añadido a la mecánica de juego, es posible mejorar la imagen que tiene la gente de Vyse (algo así como el prestigio social) contestando adecuadamente ciertas preguntas que se le formularán a lo largo del juego, con ocasión de determinados eventos importantes, y también haciendo descubrimientos y subiendo de nivel.

Comparativa: Dreamcast vs. Gamecube

Técnicamente hablando, existen ciertas diferencias que hacen que jugar a Skies of Arcadia sea toda una aventura según con qué configuración de sistema juguemos. La versión PAL de Dreamcast no soporta VGAbox y viene en unos parpadeantes 50Hz, mientras que la versión NTSC además no se ve con cable RGB. Sí, como lo lees, necesitas un cable RCA o RF para jugar, con la consiguiente pérdida de calidad visual. En Gamecube sí está soportado el cable RGB, aunque la versión PAL viene en 50Hz, pero... oh, ¡esta versión es complicadísima de encontrar! Y además, debido a que no se distribuyeron muchas unidades del juego, puede llegar a ser muy cara (hasta 70 de segunda mano).

Una de las cosas que se le achacó a la versión original de *Dreamcast* fue su elevado número de peleas aleatorias, no sólo porque se hace muy tedioso el viaje (se hace largo tanto por las contínuas

paradas como por los eternos tiempos de carga), sino porque además al subir tanto de nivel por todas estas peleas, se hacía demasiado sencillo derrotar a los enemigos de la propia historia. En *Gamecube* trataron de mejorarlo, reduciendo dicho número en la medida de lo posible. Además, en esta versión incorporaron *sidequests* con enemigos que suben de nivel a la vez que el grupo, por lo que la dificultad de la lucha contra ellos es constante. Por otra parte, debido a que *Gamecube* tiene más memoria RAM que *Dreamcast*, la versión del cubo siempre tiene cargados en memoria los enemigos, eliminando con ello los tiempos de carga del momento antes a una pelea aleatoria. ¡Qué ventaja! O quizá no tanto... en dicho momento, la *Dreamcast* emitía el característico ruido de lectura del GD-Rom, avisándote involuntariamente de que se iba a producir un combate de forma inminente. Si en ese momento entrabas al menú del juego (presionando *Start*), la máquina se olvidaba de que había un combate planificado, posibilitando que muchas de las escaramuzas menores pudieran ser evitadas (era un momento muy concreto, por lo que no siempre funcionaba). Al ser tan silenciosa, *Gamecube* había posibilitado que los combates fueran, por primera vez, por sorpresa.

En la versión de *Dreamcast* aparece una *sidequest* con Pinta (uno de los personajes que Vyse conoce a lo largo de la historia, y que puede llegar a formar parte de su tripulación), de la que hablaremos más adelante. Aunque esa historia no aparece en la versión de *Gamecube*, lo cierto es que en ésta aparecen otras muchas, de las que no hablaremos por daros la oportunidad de que las conozcáis vosotros mismos. Además, en esta versión hay que buscar unos peces lunares (*moonfish*) para dar de comer a un curioso pajarillo, que no aparece en la versión de *Dreamcast*.

Según se avanza en la historia, se van descubriendo rarezas en toda Arcadia, como islas, animales, barcos hundidos, etc., que en ciertos casos son muy difíciles de encontrar. En la versión de *Gamecube* han añadido hasta 24 descubrimientos a los que ya había, haciendo que esta tarea sea aún más difícil, si cabe.

En la versión de *Dreamcast* hay tres eventos descargables desde internet (conectando la consola directamente a la red). Uno de ellos es un descubrimiento, la isla Hamachou, que está habitada por unos extraños pájaros y por un tipo (disfrazado de pájaro) que te puede dar tus estadísticas (número de peleas ganadas, número de peces pescados, número de descubrimientos,...). Otro evento es una pelea contra un Looper gigante (un enemigo bastante escurridizo), que no se realiza cuerpo a cuerpo, sino desde el barco. El último, no es que sea un evento, sino más bien un personaje. Se trata de un vendedor ambulante al que se le pueden comprar dos curiosas armas: un atún congelado para Vyse (con un gran poder de impacto) y una pituleta para Aika (que tiene una probabilidad del 99% de confundir al enemigo). No son las mejores armas, pero son bastante curiosas. En la versión de *Gamecube*, estos tres eventos ya vienen incorporados, aunque estas dos armas no se compran, sino que se reciben tras una pelea contra un grupo de tres enemigos que, por cierto, son muy parecidos a los protagonistas.

Curiosidades

En la versión de *Dreamcast* se saca un gran partido a la *VMU* (*Visual Memory Unit*). En primer lugar, como era de esperar, se utiliza para guardar la partida. Si hay suficiente espacio, el juego permite hasta siete archivos de guardado. Si en el menú principal de *Dreamcast* se selecciona la *VMU* para observar su contenido, cada uno de esos archivos aparecerá con un icono distinto por cada una de esas partidas. Así, en el primer archivo aparece la cara de Vyse, en el segundo Aika, después Fina, Cupil, Drachma, Enrique y finalmente Gilder. En la versión de *Gamecube* el único icono que aparece es la insignia de los bandidos azules. En segundo lugar, mientras transcurre la partida, Cupil, el arma de Fina, te acompaña en la *VMU*. Se queda ahí, moviéndose un poco de vez en cuando, hasta que "olfatea" algún *chum* cerca de donde caminas y te lo hace saber con pitidos y movimientos violentos

que, inevitablemente, producen la vibración del mando (hay quien dice que es cosa del vibration pack, pero eso está por confirmar...). Para sustituir esto en *Gamecube*, Cupil aparece en una esquina de la pantalla indicando que hay un *chum* cerca, a la vez que hace ruidos (*piuu piuu*). Por último, como hemos dicho anteriormente con la *VMU* también es posible jugar una *sidequest*. Se trata de *Pinta Quest*, en la que se maneja una nave pilotada por Pinta por todo el mapa de Arcadia (el recorrido es mayor cuanto más territorio se haya explorado en el juego principal). El objetivo es buscar tesoros raros, imposibles o difíciles de encontrar de otro modo. Esta *sidequest* no está disponible en la versión de *Gamecube*.

Hay dos momentos durante el juego en los que se puede ver a Aika con el pelo suelto, y uno de ellos es una secuencia opcional que sólo se puede ver en una ocasión al principio el juego, justo después de rescatar a Fina. ¿Dónde es? Bueno, tratad de pillarla desprevenida...

Si se introduce cualquiera de los GDs (discos de juego de *Dreamcast*) en un PC, se puede ver una imagen en .bmp de los tres protagonistas. Si se mete en un aparato de música, en lugar del clásico aviso de error que se incluye en los juegos de *Dreamcast*, se oye a Vyse, Aika y Fina advirtiendo que no puedes reproducir el disco en ese aparato (*Hey! What do you think you're doing? This is a Dreamcast disk!*).

Cuando exportaron el juego fuera de Japón, fue censurado. Se eliminaron ciertos elementos, como los cigarrillos (en ocasiones Gilder fumaba tras una pelea, y también fumaban algunos marineros en las tabernas). La bebida preferida en el juego es *loqua*, que en la versión original había sido el clásico *liquor* (no se puede permitir que unos niños de 17 años beban licor, por mucho que salven al mundo). Hay una chica llamada Bellena que baila la danza del vientre, y que va bastante ligera de ropa. Bueno, pues en la versión original tenía aún menos ropa. En la puerta de la taberna en la "Isla los Marinos" (tal cual aparece en el juego) aparecía dibujada una botella, que fue sustituida por una pata de pollo. Y por supuesto, la escena que podía ser más desagradable, lo era: hay una escena en la que Vigoro acosa a Aika en una celda, hasta que Vyse y Gilder la rescatan. En la versión censurada Vigoro le cuenta que "es muy popular entre las mujeres", mientras que en la versión original, al parecer, es algo más explícito. Además, en esta escena no censurada, Vigoro no lleva camiseta.

La traducción al castellano del juego deja bastante que desear, puesto que a veces da la impresión de que algunos diálogos se han metido con calzador, y ciertas expresiones han sido traducidas al pie de la letra, perdiendo toda la gracia. Aún así, la historia se entiende perfectamente. En la versión de *Gamecube* esto se acentúa en las *sidequests* añadidas, con muchos errores de traducción e incluso caracteres extraños en algunas palabras.





Nuestro consejo, por si no has jugado todavía este juego, es que trates de hacerte con una versión NTSC para *Dreamcast*, ya que jugarás en 60Hz y con los diálogos bien traducidos (aunque en inglés, claro), además de disfrutar de todas las ventajas creativas que hicieron de *Dreamcast* un aparato único en su día. Luego, si tienes ganas y te apetece saber algo más de historia, ya jugarás a la versión de *Gamecube* si eres capaz de encontrarla. Pero sobre todo, ¡no te pierdas esta fabulosa obra de arte!

Nos vemos en los cielos, único límite que reconocemos.

Skies of Arcadia™



ROCK GUITAR: UNA GUITARRA ALTERNATIVA PARA PLAYSTATION 2

POR



Todos conocemos el *Guitar Hero*, el juego de *Harmonix* que ha hecho furor durante este año. Debido a su éxito han salido varias guitarras entre ellas las oficiales de *PlayStation 2* y *Xbox 360*, y la inalámbrica. Pero buscando una alternativa más barata, aunque no por ello de peor calidad, nos encontramos con la guitarra elegida para este artículo: *Rock Guitar* de *MayFlash*.

La guitarra

Lo primero que nos llama la atención al abrir la caja es su gran parecido con la guitarra oficial de *PlayStation 2*, tanto en forma como en colores. Presenta el mismo esquema de colores, con blanco en el frente donde está el "vibrato", rodeado de color rojo (en la oficial es color negro). La forma es muy similar, aunque el mástil acaba en punta en vez de ser cuadrado.

Si la cogemos, veremos que quizá sea un poco más ligera que la original y bastante cómoda. Los botones están más blandos por lo que se juega bastante mejor, cansándose menos la mano. La pega que se le puede achacar es que el botón central amarillo no lleva muesca, y si estás acostumbrado a usarla con muesca, hace que te cueste un poco más jugar puesto que pierdes la referencia. Pero este problema se puede subsanar rápidamente poniéndole cualquier cosa que nos pueda servir de muesca (un celofán, rayar con un cutter, etc).

La barra de vibrato, al principio parece dura pero con el tiempo se va ablandando. Aquí hay un punto en contra de esta guitarra: hay que empujar la barra hasta el fondo dado que no tiene tanta sensibilidad como la oficial. Esto a veces hace que te plantees no intentar hacer el "especial" en toda la canción para no perder tiempo ni notas.

También da la impresión de que tiene el mástil un poco más largo, pero en realidad es

de la punta de éste, dado que desde abajo hasta el final de los botones hay la misma distancia que en una guitarra oficial. En todo caso, no cambia en nada la jugabilidad.

La calidad del material puede parecer peor que las oficiales, pero a la larga demuestra ser lo suficientemente resistente. Pese a golpes y caídas, la guitarra sigue funcionando perfectamente sin notarse ni siquiera desconchones.

Compatibilidades

En un principio esta guitarra salió como alternativa a la oficial del primer *Guitar Hero*, por lo que es totalmente compatible con éste. Al salir la segunda parte lo esperado sería que funcionase igual, pero no es así. Para poder usarla con el *Guitar Hero 2* hay que comprar un adaptador. Lo cual es una opción que compensa ya que cuesta aproximadamente unos 3€.

Con lo que sí es compatible sin ningún problema es con el *Frets on Fire* y *Guitar Zero* (programas gratuitos de PC imitando al *Guitar Hero*). Pero para jugar necesitas un adaptador de mandos de *PlayStation* a USB. Esto también funciona sin problemas en cualquier sistema operativo, y en muchos casos no es necesario ni instalar drivers (como es el caso de *Ubuntu*).

También he probado a usarla con el *Guitar Freaks* (juego de Konami en el que está basado el *Guitar Hero*) pero pese a que las últimas versiones también tienen 5 botones, la circuitería debe ser distinta puesto que la guitarra no funciona.

Concluyendo, creo que es una muy buena opción a tener en cuenta tanto para PC como para *PlayStation 2*. Aunque tenga algunas pegas como la incompatibilidad directa con el *Guitar Hero 2*, éstas se solventan rápidamente con el adaptador del mismo fabricante.



COMPARATIVA CON LA GUITARRA OFICIAL

LA METAMORFOSIS DE EA














Debido a los inciertos inicios de las dos últimas consolas de *Nintendo* (*DS* y *Wii*), la mayoría de estudios de programación decidieron tomar una postura ciertamente contemplativa. Fueron unos pocos los que se subieron al vagón de la revolución y curiosamente fueron aquellos que más golpes de la crítica se llevaron, aún con el aliciente de curtirse en el manejo de los complicados datos que ofrecen los nuevos modos de control (pantalla táctil y micrófono en DS; giroscopios, acelerómetros y cámara infrarroja en *Wii*).

En los primeros momentos de vida de *Wii*, cuando todavía se llamaba *Revolution* y no había sido presentada en sociedad en el E3 de 2006, Neil Young (Manager General de EA) dijo:

<<One of the challenges for the Revolution is that it's not HD (...) So I think there are some questions there, and the other issue is performance. The hardware performance is sort of current gen plus, versus the 10x or 20x multiple that you get on next-gen.>>

Era obvio: en ese momento, EA apostaba por *Sony* y *Microsoft*, abanderados de la alta definición. Especialmente por *Sony*, ya que dotó a su consola portátil, PSP, con varias versiones muy pulidas de sus principales franquicias, y preparaba con sumo cuidado el lanzamiento de PS3, con varios juegos deportivos en la parrilla de salida. La consola de *Nintendo* aparecía ante la mayoría de las empresas (y analistas, de esos que dicen saber tanto) como un experimento absurdo, que no iba a seguir mejor camino que la agonizante *Gamecube*. Pero llegó el E3 y *Wii* inesperadamente barrió a la competencia. No tenía mejores gráficos que el resto (sin HD, por ejemplo), ni mejor sonido (con un complicado 5.1 en *Dolby Pro Logic II*, frente al sencillo y establecido *Dolby Digital*), ni juego online (en ese momento), ni iba a ser excesivamente barata. Ofrecía un control nuevo, inmersivo y divertido. ¿Y qué pasó? Agarró a todo el mundo con lo puesto. Solamente *Ubisoft*, *Activision* y *THQ* tenían ciertas cosas preparadas, con resultados discutidos.



Ya en 2007, John Riccitiello, CEO de EA, asumió:

<<One of the biggest challenges, of course, was that not a lot of people anticipated the success of Nintendo that they've shown with their wand controller and their Wii. That got ahead of us a little more than our expectations. (...) We backed the wrong horse with the XBOX 360 and PS3.>>

¿Notáis cierto cambio? Bueno, es lógico, ya que en ese mismo instante *Wii* estaba vendiendo a nivel mundial más que PS3 y XBOX 360 juntas. Tenían que hacer frente a la demanda, y se pusieron las pilas para conseguirlo.

La primera oleada de juegos estuvo integrada por los correctos *Madden 07*, *SSX Blur*, *Harry Potter y la orden del Fénix*, *El Padrino* (cuya revisión puedes consultar en nuestro anterior número), y los mediocres *Medal of Honor: Vanguard* y *Need for Speed Carbono*.

En esos juegos se puede apreciar ya bastante destreza en el manejo de los datos producidos por el *Wiimote* y el *Nunchuk*, con algunos juegos presentando un control realmente bueno, cosa que otros desarrolladores con más experiencia en *Wii* aún no han logrado. No obstante, se les achacó que varios de ellos tenían gráficos descafeinados al ser versiones de los originales de *PlayStation 2*. Aún les hacía falta evolucionar, y adaptar su propuesta al nuevo público de *Wii*, con obras que realmente se diferenciaran de lo ya ofrecido en otras plataformas.

Es hora de echar un vistazo a los juegos que conforman dicha propuesta:

Boogie

Se trata de un juego que combina en un mismo paquete baile, canto y creación de vídeos musicales. Como concepción original, se puede decir que ofrece opciones tan variadas pero a la vez tan relacionadas que constituyen un producto con personalidad.

¡Ojo! Si lo que buscas es un juego en el que se exijan complicados movimientos a lo *Dance Dance Revolution*, te has equivocado de juego. Boogie entra dentro de la categoría de *juegos para todos*, en la que podemos encontrar otros títulos como *Wii Sports*, *Wii Play*, *Wario Ware: Smooth Moves* o *Cooking Mama*. Es por ello que no se debe esperar un juego particularmente difícil de completar.

En Boogie tendrás la oportunidad de cantar conocidas (y otras no tan conocidas) canciones (en inglés, eso sí) mediante el micrófono USB *Logitech* que trae de regalo (blanco, siguiendo la estética de la consola), bailar agitando el *Wiimote* al compás de la música o componer tus propios vídeos musicales



(con tu voz grabada, así que trata de no decir ninguna sandez cuando cantes) con la posibilidad de añadirles un espectacular efecto 3D para el que,

adecuadamente, se incorporan unas gafas (con una "lente" azul y otra roja).

Gráficamente, el juego es precioso (si exceptuamos al protagonista, Bubba, que es uno de los bichos más feos que han pisado jamás un videojuego). Entre los detalles que se agradecen se encuentran el soporte para 60Hz y HDTV/EDTV, o que el juego ha sido completamente traducido al castellano. Hablando del sonido, no hace uso de *Dolby Pro Logic II*, pero tampoco se me ocurre para qué podría servir en un juego como éste. Suena suficientemente bien, cosa que no es poco considerando holocaustos hertzianos pretéritos como la versión de *Gamecube* de *Prince of Persia: The sands of Time*.

En resumen, es un juego que puede ser la estrella de las fiestas, más aún viendo que uno puede estar cantando y un amigo a la vez puede marcar los pasos de baile agitando el mando.

MySims

Es de agradecer que EA no haya decidido solamente portar ciertos títulos de la saga *Sims* a *Wii*. Está claro que todos queremos que los juegos de la franquicia principal tengan su correspondiente versión en *Wii*, pero... ¿por qué no hacer una versión más adaptada al nuevo público jugador que se ha incorporado (y sigue haciéndolo) al mercado de los videojuegos? MySims es la respuesta a esta cuestión.



Como habréis adivinado, no se trata de un *Sims* convencional: los personajes no se mueren de hambre; no necesitan pasar por el retrete, ni es imprescindible que duerman. El único objetivo en este juego es conseguir que la ciudad que habitas vuelva a tener el esplendor que tuvo hace tiempo. Para ello, has de conseguir persuadir a todos los visitantes que van pasando por hotel de la ciudad para que se queden a vivir o incluso que abran nuevos negocios (una pizzería, una heladería, una biblioteca, una discoteca, un gimnasio, etc.). Les cuentas una milonga, les dices que en un par de meses aquello va a ser mejor que Marbella, que vas a montar toda clase de chiringuitos para su uso y disfrute, que no hay delincuencia ni programas del corazón en la tele, y que lo único que tienen que hacer es montar su negocio y prosperar allí. Claro, que para que sus construcciones no desentonen con la actual decoración de la ciudad, tendrás que hacer tú mismo los edificios. Y he ahí la perdición: todo es caracterizable y todo se puede construir en base a una serie larguísima de bloques de casi todas las formas. Olvida lo que tengas que hacer el resto del día, porque no lo vas a hacer. Te puedes pasar horas y horas y a ti te parecerán unos minutos.

El juego podría ser descrito como una mezcla entre la tranquilidad de *Animal Crossing*, los objetivos de los primeros *Harvest Moon*, ciertos toques (pocos) de *Los Sims* y la estética de *Lego*.

Los gráficos son muy simples, aunque agradables.



El juego soporta HDTV/EDTV aunque no 60Hz, pero está completamente adaptado para los 50Hz. con *overscan*. En otras palabras, se ve a pantalla completa sin bordes negros, y corre a la misma velocidad que lo haría a 60Hz.

El juego incorpora ciertas sintonías que te van a ser complicadas de olvidar. Un día, te encontrarás tarareando una musiquilla que no sabrás qué es, y resultará ser una música de MySims.No obstante, no todo es así de perfecto. Los tiempos de carga resultan abusivos, y el juego presenta pantallas de carga al entrar o salir de cada edificio, parte del pueblo o incluso al mostrar el inventario. Hay ciertas pantallas de carga que pueden quedarse congeladas en medio de una transición, dejando al jugador con la sensación de que el juego se ha podido colgar. Además, si entras y sales demasiado rápido de los sitios, la consola empieza a volverse loca y la lectura del disco provoca unos ruidos horribles que hacen pensar que en cualquier momento el disco podría ser disparado cual "tiro al plato"; eso, aparte de los golpes en los movimientos del personaje y el puntero mientras ocurre todo esto. A pesar de ello, uno aprende a convivir con ello, y al cabo de unas horas ya desarrolla ciertas rutinas para minimizar el número de pantallas de carga a sufrir.

Con todos estos defectos, que seguramente serán pulidos para una posterior secuela (si alguien me oye: sí, por favor, háganla, y pónganle un *online* al estilo de *Animal Crossing: Wild World* de *Nintendo DS*), MySims es un juego terriblemente entretenido, muy agradable de jugar y con el que te puedes reír un montón, puesto que los muñequitos tienen programadas una serie interminable de divertidas reacciones a los diferentes estímulos que pueden recibir en su ciudad.

Fifa 08

Si algo se le ha achacado a EA en los últimos tiempos, ha sido la política conservadora que ha seguido con sus juegos deportivos: juegos todos los años, de cada deporte, con muy pocas diferencias entre consolas. Pues bien, esto se acabó.

Fifa 08 marca un antes y un después en la franquicia, puesto que por vez primera se ha producido un juego que es claramente distinto a sus congéneres. La razón: se han incorporado los controles de *Wii* con tanto cariño que han tenido que modificar incluso la cámara por defecto para que queden mejor. Ahora, tirar a puerta se hace mediante un sencillo gesto, que tiene arte en sí mismo, puesto que la fuerza con la que lo hagas determinará dónde acabará la pelota (en el fondo de la red, o en el fondo... del estadio). Es posible determinar mediante gestos a dónde queremos pasar, tirar, regatear, etc. Incluso, para mayor regocijo de la parroquia futbolera, han incorporado la opción de dar efecto al balón en el aire usando la inclinación del *Nunchuk*, pura música celestial a la hora de tirar golpes francos directos. Y para aprender a jugar, una escuela de futbol con una curva de aprendizaje acertada y un profesor de habla castellana.



Hablando de los controles, no es oro todo lo que reluce: hay numerosos detalles que se tendrán que arreglar para futuras versiones, como que el despeje de cabeza y la segada agresiva estén mapeados en el mismo gesto. No importa cómo de concentrado esté uno defendiendo; si el delantero recibe la pelota antes de tiempo, se va a llevar un hachazo por detrás que probablemente le cueste una tarjeta al defensor.

Gráficamente, el juego luce mejor que cualquier versión de Fifa para *Gamecube*. Esto debiera ser una obviedad, pero hablando de *Wii* no lo es. En el capítulo de lo morboso, el juego soporta 60Hz y HDTV/EDTV. En cuanto al sonido, soporta *Dolby Pro Logic II*, posibilitando que oigamos detrás de nosotros al público, entre otras cosas. Incluso han incorporado algún sonidillo al mando, cosa que nunca está de más.

Otra cosa que tradicionalmente me mortificaba de los Fifa: los menús. Siempre me han parecido enrevesados, lentos de navegar y mal estructurados. Pues bien, en este juego son todo lo contrario. Permanecen simples a lo largo de todo el juego, de navegación rápida e inteligente estructura, con botones grandes para poder atinar bien con el mando.

Por si fuera poco, han incorporado tres minijuegos para jugar con la familia (con la que también puedes jugar al juego principal gracias al esquema de control simplificado *Family Play*, en el que se utiliza únicamente el *Wiimote*). Hay un juego de futbolín, y dos más. No es que los otros no sean interesantes pero es que, al lado del glorioso futbolín, todo palidece. Pueden jugar 4 personas, cada uno manejando 2 barras, y el control, una vez se acostumbra uno a mover la barra con el *Nunchuk*, es formidable, llegando a girar el mando de *Wii* como si de una barra se tratara. Y los sonidos no desmerecen, siempre que desactives la música (demasiado *reggaeton* para nuestro gusto).

En resumen, se trata de un juego que parece haber sido hecho en colaboración estrecha con *Nintendo*. Incorpora soporte para los Mii, todo funciona escandalosamente rápido y sin fallos, su manejo resulta muy simple y el *framerate* del juego no decae nunca.

Ah, y además tiene *online* gratuito y de calidad, con servidores propios de EA y sin los engorrosos códigos de amigo.

Realmente, no se cómo ni cuándo piensa *Konami* llevar un *Pro Evolution Soccer* a *Wii*, pero lo que está claro es que, para cuando lo haga, va a tener demasiado terreno perdido con este competente *Fifa 08* (al estilo de lo que ha pasado en DS, con tres Fifa de calidad *in crescendo* VS un *Pro Evolution Soccer* peor que mediocre) en una consola que está vendiendo mucho más que sus rivales. Se vieron unas primeras imágenes de un *Winning Eleven* para *Wii* en el pasado *Tokyo Game Show*, pero aunque tengan voluntad de traerlo algún día a Europa, va a ser tarde y mal situado en el ciclo de vida de *Wii*.

El futuro

¿Qué se puede esperar? Una mezcla entre juegos típicos de EA con un tratamiento especial al estilo del recibido por *Fifa 08* (se me ocurre pensar en *NBA Live 08*, la franquicia *Need for Speed* o los futuros juegos de *Harry Potter*) y juegos nuevos para público casual, como van a ser el futuro *EA Playground* o el esperado juego de tipo puzzle que Steven Spielberg está produciendo en colaboración con EA: *Blocks*.



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

POR



IKER UNAI LARBURU

He de reconocer que pertenezco a un grupo de amigos un tanto peculiar: en lugar de pasar los fines de semana de borrachera, nos quedamos en casa machacando mandos de consolas. A estas alturas, ya hemos torturado varias generaciones de consolas utilizando por excusa casi cualquier género de juego conocido.

Si miro atrás y trato de pensar en los juegos que más horas de entretenimiento nos han hecho pasar frente a las pantallas, llego a la conclusión de que preferimos los juegos cooperativos frente a los competitivos. Según mi experiencia, los juegos cooperativos se pueden englobar (salvo por contadas excepciones) en dos categorías: juegos deportivos y juegos de tortas.

Voy a dedicar este artículo a hablar sobre un título englobado en la segunda categoría: *Marvel: Ultimate Alliance* (*MUA – Vicarious Visions*, 2006) para *Wii*. MUA nos pone a la cabeza de un grupo de metahumanos bajo las ordenes de *SHIELD*. Con la vieja excusa de que se ha reunido el grupo de supervillanos más poderoso hasta el momento dan permiso al grupo para golpear, saquear y destruir (aunque no tenga porqué ser en este orden) a cualquiera o cualquier cosa potencialmente relacionada con los supervillanos de turno: *los señores del mal*.

Podemos considerar MUA como sucesor de otros dos asociados a la factoría Marvel: *X-Men Legends* (*XML – Raven Software*, 2004) y *X-Men Legends II* (*XML2 – Raven Software*, 2005). Voy a aprovechar estos últimos (corriendo sobre una *Gamecube*) para exponer parecidos y diferencias.

El sistema de juego de los tres títulos es similar: los tres permiten controlar un grupo de hasta cuatro personajes, y en los tres los personajes adquieren nuevas habilidades a medida que se adquiere experiencia. La deseada experiencia se acumula derrotando enemigos, realizando misiones para NPCs (*Non Playable Characters*, o lo que es lo mismo, personajes no jugables con los que solo se puede hablar) o contestando preguntas de en un trivial sobre el universo *Marvel*. Una vez alcanzada cierta cantidad de experiencia el personaje aumenta de nivel, lo que le proporciona puntos de habilidad que puede distribuir entre un conjunto de habilidades únicas que dicho personaje tiene.



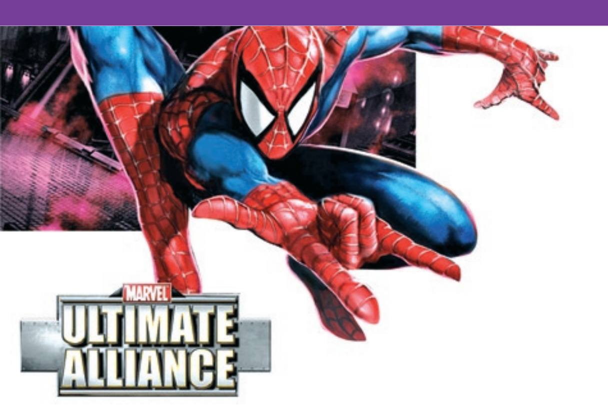












Este sistema permite al jugador dirigir, teóricamente, el progreso de los personajes, aunque difícilmente se conseguirá apartarlos de los roles prefijados por sus estereotipos. Es decir, nunca conseguirás que Lobezno sea un personaje que ataque a distancia y, por mucho que te empeñes, Spiderwoman será siempre una mediocre luchadora cuerpo a cuerpo a costa de sacrificar su verdadera naturaleza de francotiradora.

El mayor problema que aporta este sistema (aunque se deba más a una falta de diseño en definición de las capacidades de los enemigos) es la poca compensación de la dificultad a lo largo del juego. Con esto me refiero a que al principio del juego (cuando los personajes están en niveles bajos) la dificultad del juego se ajusta a las capacidades del grupo, permitiéndole hacer frente a los obstáculos si el grupo actúa como equipo o fallando si actúa de forma indisciplinada; sin embargo, llegando a ciertos niveles, el grupo se vuelve tan poderoso (en comparación con los enemigos) que es capaz de arrasar una horda de villanos tan rápido que estos no llegan ni a ser conscientes de quién los ha golpeado, literalmente antes de que tengan la oportunidad de entrar en la pantalla.

El control de los personajes es conceptualmente similar en todos los títulos, sin embargo, teniendo en cuenta la diferencia de los mandos de las consolas, el mayor de los cambios se observa en cómo acceder a las capacidades de los personajes. A continuación se describen las habilidades principales de los personajes y la forma de acceder a ellas en los dos soportes. Hay que ser conscientes de que la forma de controlar a los personajes ha sufrido un cambio drástico, dado que se ha cambiado un mando "clásico" por un *Wiimote* con un *Nunchuk*.

En los tres juegos los personajes pueden golpear a los enemigos. En XML y XML2 disponemos de dos golpes cuerpo a cuerpo estándar, asignados a los botones del mando *A* y *B*. En MUA tenemos un conjunto de 5 golpes estándar, a los cuales se accede mediante diferentes gestos del *Wiimote* (agitar, y golpe hacia arriba, abajo, lateral o adelante).

En los tres juegos se pueden crear cadenas de golpes. En XML y XML2 existen cadenas de golpes preestablecidas que se obtienen mediante una combinación de los botones *A* y *B*. En MUA existe una cadena básica de golpes que se obtiene agitando








el mando. Sin embargo, dado que se dispone de otros 4 golpes básicos, se pueden generar cadenas personalizadas. Por ejemplo, podríamos hacer una segada al enemigo (golpe hacia abajo del *Wiimote*), seguido lanzarlo al aire de un gancho (golpe hacia arriba) y rematarlo mientras cae con un golpe demoledor (golpe hacia adelante).

En los tres juegos los personajes pueden utilizar sus poderes especiales. En XML y XML2 las habilidades se asociaban a uno de los botones del mando y se accedía a ellas utilizando una combinación de gatillo *R* + botón. En MUA se ha asignado las habilidades del personaje a un gesto del *Wiimote*, de manera que se accede a ellas mediante la combinación gatillo *B* + gesto.

Para acabar con el sistema de control de MUA, hay que decir que no es todo lo amigable que debiera en ciertos apartados. La gestión del inventario no es muy intuitiva. Más de uno acabará vendiendo todos sus objetos antes de darse cuenta que ha pasado, ya sea porque se pulses el botón *Z* (que sirve para mostrar detalles en los demás menús) o por agitar el *Nunchuk* (gesto equivalente al botón *Z*). Las puertas se abren agitando el *Nunchuk* de manera que como algún jugador se frote la nariz con la mano izquierda (suponiendo que tenga el *Nunchuk* en esa mano) con su personaje cerca de una puerta verá alguna pantalla de cambio de escenario más de las que desearía. Y lo que considero el mayor de los fallos: el control de la cámara se realiza girando el *Nunchuk*. Si lo giramos a la derecha la cámara rota en sentido horario, si lo giramos a la izquierda en sentido contrario. Esto hace que sea necesario tener en cuenta en qué forma apoyas las manos, pues como no tengas el *Nunchuk* en posición horizontal, los giros de la imagen acabarán mareándote. Este último aspecto es particularmente doloroso jugando con otros 3 amigos, puesto que la probabilidad de que alguien tenga el mando torcido en cada momento es muy alta.

Los gráficos del juego no son la novena maravilla, pero cumplen sobradamente con su cometido, imbuyéndonos adecuadamente en un universo *Marvel* perfectamente plasmado. Estos gráficos son suficientes para hacer las delicias de cualquier fan de los comics durante las 40-60 horas de juego que el juego aporta. Además, soporta 480p a 60Hz.

Todas estas características hacen de este título un elemento indispensable en las colecciones de aquellos *fans* del universo *Marvel* y jugadores de títulos cooperativos; yo, personalmente, me declaro culpable de los dos cargos. Así que aquí os dejo, pues Lobezno ya esta arañando la puerta de mi cuarto, impaciente por hacer añicos su ración de villanos de esta semana. Sed tan buenos como podáis u os interese.



SONICO EL PUERCOESPÍN



Rompa la barrera del sonido en juegos de vídeo con Sónico, "el Puercoespín". Desplácese en una mancha usando el Super Ataque Circular de Sónico. Haga un bucle sobre bucle derrotando la gravedad. Usted incluso puede girar 360º en un laberinto circular. ¡Usted jamás ha visto nada igual!

Así nos invita Sega a jugar a Sonic the Hedgehog de MegaDrive, o por lo menos, eso es lo que nos ofrece el texto español que incluye el manual de instrucciones de este clásico juego, en el que se nos invita a enfrentarnos al Dr. Ivo Robotnik ayudando a Sónico a luchar contra las hordas de maniáticos metálicos utilizando el bucle con el Super Ataque Circular de Sónico. Desconocemos si los traductores se ayudaron de alguna clase de psicotrópico (Steve Jobs lo hacía), o si por el contrario decidieron utilizar alguna utilidad para obtener una traducción del inglés al español neutro. En cualquier caso, el resultado es divertido y merece ser comentado.

De sobra es conocido que deberemos ayudar a Sonic a completar su aventura pidiendo al usuario: gire en el espacio, desplácese en bucle hasta que sienta vértigo, salve a los animales y transfórmese en un Super Héroe. Transfórmese en un ser Sónico. Sea Átomico. Para ello debemos sortear seis niveles descritos de esta manera tan original:

1. Zona de la Montaña Verde: Pase alrededor del bucle gigante, intérnese en túneles, y salte sobre precipicios desmoronándose en fracciones de segundo. Salte sobre tableros con resortes, pero no sobre los clavos, ¡Auch!

2. Zona de Mármol: Salte sobre piscinas de hirviente lava roja e islas en movimiento. Luego encuentre el camino al palacio subterráneo, donde inmensas masas y bolas de fuego voladoras le bloquean el paso.

3. Zona de Rebotes: Salte de resortes y rebote contra los rebotadores como si estuviera dentro de una máquina de fliper.

4. Zona de Laberinto: Explore el intrincado laberinto de agua. Se inicia una cuenta regresiva para indicarle que se le está acabando el oxígeno. Respirando de las burbujas de aire le permite evitar ahogarse.

5. Zona Galáctica: Vuele al lado de las estrellas como en una montaña rusa en un mundo que se tuerce como si fuese un descorchador.



6. Zona Peligrosa: Pisos metálicos resbaladizos, sierras afiladas como hoja de afeitar y rodillos de molienda – ahora usted se encuentra a un paso del escondite del Dr. Robotnik.

Visto lo visto, está claro que estábamos equivocados, ya que Sonic no salta y golpea, sino que rebota, o mejor aun, realiza super ataques circulares mientras completa bucles sobre bucles. Se mueve por mundos que se tuercen como descorchadores y que están repletos de rebotadores y rodillos de molienda. Pero lo peor de todo, para nosotros los usuarios, es que Sonic en realidad se llama Sónico, el cual a través de sus piruetas puede llegar a a ser Atómico.





PIXEL GRID SOCIAL GP32SPAIN

